BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

12/98

www.level.com.tr ARALIK 98 ● ISSN 1301-2134 ● 950.000TL (KDV DAHİL)

BEST OF 98
1998'İN EN İYİ 20 OYUNU

Bu Ay Poster Hediyeli

Klingon Honor Guard
FA Premiere Manager
Knights & Merchants
Populous III
Caesar III
Shogo
M.I.A.
H.E.D.Z.
5th Element
Total Air War
Nightlong ● TAM ÇÖZÜM

ALİ SAMİ YEN'DE BULUŞUYORUZ!

EA SPORTS FIFA 99

MULTIMEDIA : Piri Reis Explorer Ship, Raks New Media'dan Expert Serisi, Bilden İngilizce 4 Eğitim Seti

DONANIM : INCA 56K Faks Modem, INCA Televizyon ve Video Capture Kartı, Philips Magnavox Sanal Gözlük

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin
Ebru Epik

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312)) 447-2772
Faks: 312) 447-1569

VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Zor Günler

Bazen düşünüyorum da, acaba dünyadaki bütün aksilikler hep bizi mi buluyor? Aslında her ay çıkan ufak tefek sorunlarla yaşamaya alışmıştık ama, bu ay başımıza gelenler hepsini gölgede bıraktı. Neler olduğunu merak ettiniz değil mi? Olayların niteliğini şimdilik açıklayamam ama, eğer Aralık sayısı da geç çıkarsa bilin ki kesinlikle bizden kaynaklanmayan bir sürü saçmalık yüzünden olmuştur bu. Neyse, canınızı daha fazla sıkmadan bu konuyu kapatıyorum.

Yaz aylarını geride bıraktığımız ve yılbaşı sezonuna giderek yaklaştığımız şu günlerde, yabancı şirketler de yeni oyunlarını hızla piyasaya sürmeye başladılar. Yaz aylarında kafamızdaki "Bu ay yazacak oyunları nereden bulacağız?" sorusu "Bu kadar oyunu nasıl açıklayacağız?" sorusuna dönüştü.Daha şimdiden elimizde Ocak sayısını bile dolduracak kadar oyun birikti. Tabii ki biz bu oyunların en kaliteli olanlarını seçip sizler için inceledik. Özellikle hepinizin heyecanla beklediğiniz Fifa 99'un açıklamasını bu sayımızda görünce çok seveceğinize eminim. Tabii ki herşey Fifa 99 ile bitmiyor. Yine Electronic Arts'ın neredeyse üç yıldır üzerinde çalıştığı ve dünyada 1 milyonun üzerinde satmış olan Populous serisinin sonuncusu olan Populous 3 - The Beginning sadece Türkiye'de değil, dünyada ilk kez Level dergisi tarafından incelendi. Strateji oyunlarından hoşlananlar bu ay kendilerine ayıracak boş vakit bulmakta zorlanacaklar, çünkü Sierra şirketinin Sim City 2000'e çok benzeyen başyapıtı Ceasar 3 ve Settlers hayranlarının çok hoşuna gideceğine inandığım Knight & Merchants'ın açıklamaları da bu sayıda. Bitmedi, şimdiye kadar gördüğümüz en kaliteli menajerlık oyunu olan FA Premiere League Manager, FPS tarzı oyunlara yeni bir bakış açısı getiren Shogo, mükemmel grafiklere sahip olan Klingon Honor Guard ve Vietnam savaşını bir helikopter pilotunun bakış açısından görmenizi sağlayan Missing in Action'ın incelemelerini bu sayımızda okuyabilirsiniz. Playstation sahiplerinin uzun zamandan beri bekledikleri Metal Gear Solid de bu ay açıkladığımız oyunlardan. Eğer bütün bu oyunlar sizi kesmiyorsa , neden geride bıraktığımız bir yıl içinde piyasaya çıkan en iyi 20 oyunu değerlendirdiğimiz 98'in En İyileri yazımızı okumuyorsunuz ?

Neyse, bütün aksiliklerin birlik halinde üstümüze geldiği böyle bir aydan sonra hâlâ dergiyi çıkartabiliyorsak, sırtımız bir daha yere gelmez demektir. Bunca zorluğun arasında, Level Multimedia CD'sinde yaptığımız değişiklikler de Ocak sayısına sarkmak zorunda kaldı. Ocak sayısından itibaren Level Multimedia CD'sinde bütün oyun türlerinin en iyi örneklerinin demolarının toplandığı Best Of serisine başlıyoruz. İlk olarak Best of Strategy gelecek. Ayrıca henüz piyasaya çıkmamış oyunların film şeklindeki seyirlik demoları ve yavaş bilgisayarlarda çalışacak kaliteli oyunları bulabileceğiniz Ayın Shareware Oyunları köşeleri olacak. Artık biliyorsunuz, Level'in tek rakibi yine kendisidir.

Gelecek ay görüşmek ümidiyle, hepinizin yeni yılı şimdiden kutlu olsun.

Sinan AKKOL

HABERLER

Third World Geliyor!

Nedir Third World, konusu nedir, türü nedir? Bu soruların cevapları oldukça ilginç, çünkü bu oyunda pek çok türün özelliklerini bulmak mümkün. Öncelikle bu bir gerçek zamanlı strateji oyunu, kuvvetlerinizi hazırlayıp savaşa sokmanız ve taktiklerinizi düşman üzerinde denemeniz hep gerçek zamanda oluyor, bu açıdan Warcraft ve türevlerine benzediğini söylemek yanlış olmaz. Öte yandan oyunda bir takım oluşturmak ve savaşta bunları kullanmak durumundasınız, yani tank, uçak vs. yerine tam donanımlı paralı askerleri kullanıyorsunuz, çünkü bu bir çeteler savaşı. Bu açıdan ele alındığında ise oyun X-Com ve Commandos tarzı bir havaya bürünüyor. Ancak takımlarınızı oluşturanlar sıradan paralı askerler değil, uzaylılar, cyborglar, androidler, mutantlar ve daha nice tür yaratık var etrafta, üstelik bunların kendine has karakterleri var ve oyun içinde oldukça detaylı bir karakter gelişimi yaşıyorlar. Yani oldukça belirgin bir RPG altyapısı mevcut. Bunun dışında seviyeler, görevler ve haritalar her seferinde yeniden oluşturulan değişken bir yapıya sahipler, tıpkı Diablo gibi defalarca oynayıp, her defasında farklı şeylerle karşılaşmanız gayet doğal. Bütün bu güzel yanları bünyesinde toplayan oyunun grafikleri de bir hayli güzel olacağa benziyor, herşeyden önce tamamen 3D tasarıma sahip olan oyun alanında kamera açılarını istediğiniz gibi ayarlayabileceksiniz. Konuya gelince, gelecekte bir zamanda uzak bir gezegenin tamamen kirlenmiş ve bozulmuş olan yüzeyinde yaşam savaşı veren çetelerin mücadelesi işleniyor, yani katıksız bilim-kurgu tutkunları buna bayılacak. Oyunun bu yılbaşında piyasada olması bekleniyor.

İlk DVD-ROM oyunu : LANDER.

Son bir yıldır herkesin ağzında aynı kelime dönüp duruyor : DVD-ROM. Çıktı çıkacak derken en sonunda Türkiye'ye de gelen bu meretin maharetlerini DVD filmler haricinde henüz göremedik, ama çok yakında bu değişecek gibi. Ünlü firma Psygnosis, sadece PC için hazırladığı LANDER isimli oyunun DVD-ROM teknolojisini kullanacağını duyurdu.

DVD-ROM'un bir oyuna neler katabileceğini merak ediyorsanız, okumaya devam edin. Film kalitesinde ara sahneler, Dolby Dijital ses kaydı, tamamen interaktif bir oyun ortamı bunlardan sadece bir kaçı.

Lander'ın hikayesi 3032 yılında başlıyor. Zengin olmak düşüncesiyle güneş sisteminde dolaşan kiralık bir askeri yönetiyoruz. Bir maden şirketi tarafından kiralanıp da, sözde bilimsel bir araştırma sonunda eski bir uygarlık tarafından bırakılmış çok güçlü bir nesne elinize geçtiğinde şansınızın sonunda yüzünüze güldüğünü düşünüyorsunuz, ama sizi kiralayan şirket ve bütün bir ordu peşinize düştüğünde fikriniz değişecek.

Toplam 30 görev ve yönetebileceğiniz 4 ayrı uçağa sahip olan Lander, film kalitesindeki ara sahneleri ile sizi oyunun içine çekecek. Ayrıca uçağınızın fiziksel özellikleri de oldukça gelişmiş olacak. Uçtuğunuz gezegenlerin hava şartları, aracınızın hasar durumu, hava boşlukları, yerçekimi gibi değişken şartlar uçuşunuzu çok etkileyecek. Grafikler de DVD-ROM'un üstün kapasitesini sonuna kadar kullanacak şekilde çok kaliteli olarak dizayn edilmiş. Sürekli değişen gece ve gündüz, farklı gezegenlerdeki güneş ve ayların sağladığı gerçekçi ışık efektleriyle gösterilecek. Kaçınılmaz olarak multiplayer desteği de olacak. Toplam 16 kişi network, seri bağlantı ve modem aracılığıyla Lander'ı oynayabilecek. Gelsin de bakalım DVD oyunu nasıl oluyormuş.

Playstation 2 Geliyor mu?



Sega uzun zamandır üzerinde çalıştığı Dreamcast konsolunu bu yılbaşında piyasaya sürecek. Dreamcast hem güç, hem de tasarım olarak tamamen yeni nesil bir konsol ve Sega'nın beklentisi bununla dünya oyun konsolu pazarını ele geçirmek. Ne var ki bu durumun rakiplerinin gözünden kaçtığı pek söylenemez. Nintendo ilk aşamada 4MB kapasiteli ek bir hafıza modülünü piyasaya çıkararak daha yüksek çözünürlüklü grafikleri desteklemeyi ve böylece oyunseverlerin dikkatini çekmeyi planlıyor. Bu modül öncelikle Star Wars: Rogue Squadron tarafından destekleniyor ve 640x480 çözünürlükte grafiklere imkan tanıyor. Sony ise hali hazırda piyasanın en çok satan konsolu olan Playstation'ın ikincisini tasarlamakla meşgul. Henüz Sony firması resmi bir tanıtım ya da açıklama yapmış değil, fakat aldığımız bilgiler bu yeni konsolun benzerlerinden çok daha güçlü olacağı yolunda. Sony ve Toshiba tarafından ortaklaşa geliştirilmekte olan yeni bir çipseti kullanması beklenen PSX 2 tahminen 250 MHz hızda ve 64 bit tabanda çalışacak. Bu çipset iki ayrı işlemciden oluşuyor, biri 3D grafikler için kayan nokta işlemleri yapan bir DSP, diğeri ise RISC tabanlı gelişmiş bir ana mikro-işlemci. Söylentiye göre bu konsol grafik yapı olarak standart polygonal çizimler yerine doğrudan NURBS tekniğini kullanacak. NURBS tekniği şimdilerde sadece Toy Story gibi filmlerde ve endüstriyel tasarımlarda gördüğünüz yumuşak hatlı ve nispeten gerçekçi modellerin yaratılmasında kullanılıyor. Bunun dışında PSX 2'nin pek çok multimedya uygulama alanına destek vermesi, özellikle DVD ve CD-ROM üzerinde kayıtlı filmleri okuma kapasitesine sahip olması bekleniyor. Eğer bir aksilik olmazsa bu yeni konsol 2000 yılı başında piyasada olabilir, yeni bilgi aldıkça sizlere iletmeye devam edeceğiz.

HABERLER



Yeni Nesil 3Dfx Yakında Çıkıyor!

Artık 3Dfx adını duymayan kaldı mı bilemiyorum, bu şirketin ürettiği Voodoo 1 ve 2 çipleriyle donanmış grafik hızlandırıcı kartlar PC denen nesnelerin birer oyun canavarına dönüşmesindeki en büyük rolü oynuyorlar. Önümüzdeki yıl türü ne olursa olsun bu kartlara tam destek vermeyen bir tek oyun bile bulmak mümkün olmayacak. Fakat tabii bu pazarda oldukça büyük bir rekabet var ve bunun sonucu olarak 3Dfx firması yakında "Avenger" kod adlı yeni bir grafik hızlandırıcı kartı piyasaya sürecek. Bu yeni kartın tüm özellikleri hakkında henüz bir bilgi yok elimizde, ancak hali hazırda piyasada satılmakta olan Voodoo 2 işlemcilerle donanmış kartlardan yaklaşık 3 kat daha hızlı çalıştığını biliyoruz. Şirketin amacı bu yeni kartı 1999 başında piyasaya vermek ve böylece rakiplerine üstünlük sağlamak. Tüketici açısından ise bunun anlamı Voodoo 2 tabanlı kartların fiyatlarının oldukça düşeceği demek, bu da hiç kötü birşey sayılmaz.



Final Fantasy Şimdi de Beyazperdede!

Gerek PC, gerek PSX üzerinde piyasaya çıkmış en popüler RPG serilerinden biridir Final Fantasy. Square Soft tarafından hazırlanan bu oyunların sonuncusu olan FF7 gerek Manga tarzı grafikleri, gerek inanılmaz büyüklükteki oyun alanıyla tüm dünyada büyük ilgi çekti. Şu sıralarda Square Soft serilerin sekizincisi üzerinde çalışıyor, fakat bu başka bir haberin konusu olacak. Firmanın üzerinde çalıştığı bir başka proje ise Final Fantasy konulu bir film. Filmi yapan ekip yaklaşık yüz kişiden oluşuyor ve yönetmen Hironobu Sakaguchi'nin denetiminde filmi 2001 yılına yetiştirmeye çalışıyorlar. Filmde kullanılan tüm aktörler bilgisayar tarafından canlandırılıyor, ancak seslendirmelerin de bu metodla yapılıp yapılmayacağı henüz kesin değil. Film doğal olarak Final Fantasy oyunlarından tanıdığımız hayali dünyada geçiyor, konu da yine oyunlara paralellik gösteriyor. Filmin dağıtımını Asya ülkeleri dışında Columbia Pictures üstlenmiş, tam gösterime giriş tarihi ise henüz belli değil.





Asheron Sizi Çağırıyor

Microsoft'tan gelen yeni bir oyun olan Asheron's Call sadece Internet üzerinde oynanabilen bir RPG. Türkiye'de Internet üzerinden aksiyon dolu oyunları oynamak bir işkence olabilir, ama bu türden hoşlananların tek alternatifi olan Ultima Online'ı oynayanlar bilirler, bilgisayar rakiplerine karşı oynamaktansa gerçek insanlara karşı FRP oynamanın verdiği zevk herşeye değiyor. Asheron's Call Dereth adlı bir adada geçiyor. Seçebileceğiniz üç ırk var Aluvians, Gharu'ndim ve Sho. Her ırkın farklı özellikleri ve güçleri var. herhangi bir loncaya katılıp, hiyerarşide yükselebilirsiniz. Eğer yeterince başarılı (ve şanslı) olursanız, loncanın başına geçme ve diğer oyunculara görevler verme yetkisine sahip olabiliyorsunuz, tabii loncanın eski yöneticisi bundan hiç hoşnut olmayacaktır. Her FRP'de olduğu gibi Asheron's Call'da da karşılaştığınız karakterleri öldürebiliyorsunuz, ama karşınızdakiler bilgisayarın yönettiği karakterler olmadığından, öldürmeniz çok daha zor olacaktır. Birisini öldürmek için size verilen bir görevi bitirmeniz gerekir, tabii öldürülecek kişinin de planlarınızdan haberi olacak ve sizi engellemek için elinden geleni yapacak. Tabii FRP olur da büyü olmaz mı? Asheron's Call'daki büyü sistemi çok mantıklı. İlk başladığınızda hiçbir büyüyü bilmiyorsunuz, öğrenmek için o büyüyü bilen bir NPC veya oyuncu ile konuşup size öğretmeye ikna etmelisiniz. Nasıl ikna edeceğiniz size kalmış, ya güzellikle konuşursunuz, ya adamı biraz "görürsünüz" veya boğazına keskin bir bıçağı dayarsınız, karar sizin.

Asheron's Call, Internet üzerinden gerçek insanlara karşı oyun oynamak isteyenlerin çok hoşuna gidecek. Tabii bizim de yeni gözdemiz olma şansı yüksek. Dörtgözle bekliyoruz.

HABERLER

Sivil Havacılık Meraklılarına Özel

Sivil havacılık her ne kadar ülkemizde pek yaygın olmasa da, özellikle Amerika, Avrupa ve Avusturalya bu konuda büyük bir zenginliğe sahiptir. Mesela Amerika'da bir pilot brövesi edinmek ve hafta sonlarında tek motorlu bir uçak kiralayıp birkaç saat dağların üzerinde süzülmek oldukça sıradan bir hobi olarak kabul edilir. Çoğu bölgede ise ulaşım sorunları bunu bir hobiden ziyade ihtiyaç durumuna sokmuştur. Tabii sivil havacılık bu kadar gelişmiş ve yaygın olunca PC oyunları piyasası da bu durumdan etkilenmeden edemez, fakat çoğu firma yine de savaş oyunları yapmayı tercih ediyor. Terminal Reality bunun dışında, onlar yeni sivil uçuş oyunları olan Fly! ile bu pazarı bir hayli sallamayı planlıyorlar. Programcılar bu oyunda muhteşem grafikler ve gerçekçi uçuş haritaları dışında iki noktaya daha büyük önem verildiğini belirtiyorlar, gerçekçi uçuş şartları ve sınırsız bir hava sahası. Uçuş şartlarının gerçekçiliğinden kasıt sadece tam anlamıyla gerçek uçaklardakinin bir kopyası olan ve tamamen fonksiyonel kabinler değil. Uçuş dinamiklerinin de tam anlamıyla gerçeğe uygun olması ve değişken hava şartlarının uçuş koşullarını doğrudan etkilemesi söz konusu. Sınırsız hava sahasına gelince, bir uçuş oyununda atmosferi bozan en önemli unsur kısıtlı bir haritanın içine hapsolmaktır kanımca. Fakat Fly! buna bir çözüm getiriyor, harita tasarımı benzer oyunlardakinden farklı bir metodla yapılan oyun size tam bir uçuş özgürlüğü tanıyacak. Beş büyük Amerikan şehrini detaylı olarak kapsayan oyun, dünyanın kalan kısmını ise daha düşük detay seviyesinde, fakat gerçeğe uygun bir biçimde monitöre yansıtacak. Mesela Atlantik Okyanusu'nu açıp Paris'e uçmak mı istiyorsunuz, tüm yapmanız gereken doğru uçağı seçmek ve yeterince yakıt doldurmak, oyun haritası bu denli geniş ve esnek. Oyun önümüzdeki sene piyasaya çıkacak ve muhtemelen biraz güçlü bir sistem gerektirecek.



Swords & Sorcery

Çok uzun bir zamandan sonra oyun piyasasında ilginç bir geriye dönüş yaşanıyor, fakat tabii bu defa ki gayet olumlu bence. Çoğu firma yaptıkları oyuna muhteşem grafik efektler koyunca bir iş yaptıklarını sanıyor, fakat insanlar sürükleyici bir hikayesi ve atmosferi olan oyunlar istiyorlar. Bunu nasıl sağlarsınız, tabii ki kaliteli ve detaylı RPG türü oyunlarla, nitekim yakında çıkacak olan Baldur's Gate, Anachronox ve daha bir sürü oyun bunu yapmayı hedefliyor. Ancak artık programcılar sadece iyi bir senaryo ile yetinmek zorunda değiller, yeni nesil bilgisayarlar onlara istedikleri her tür grafik mucizeyi yaratma şansı da tanıyor. İşte Heuristic Park ve Virgin Interactive tarafından geliştirilen Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness tam böyle bir oyun, gerçek bir RPG'de aradığınız her tür özelliğe sahip, büyük bir hikaye, büyük bir oyun alanı, sınırsız olasılıklar ve devamlı gelişen karakterler. Fakat daha fazlası da var, bu oyun grafik olarak türünün en iyi örneklerinden biri olmaya aday, oyundaki her nesne üç boyutlu ve etkileşimli olarak tasarlanıyor. Karakterlerinizi değişik kamera açılarından savaşa girerken ya da günbatımına at sürerken görebiliyor, giydirdiğiniz zırhların aynen üstlerinde belirdiğini görüp hayran oluyorsunuz. Kısacası önceden oynarken olduğunu hayal ettiğiniz herşey şimdi ekranda gerçeğe dönüşüyor. Buna geniş kapsamlı ve doğru dürüst çalışan Multiplayer seçeneğini de eklerseniz muhteşem bir oyun elde etmiş oluyorsunuz. 1999 başında çıkması planlanan oyun sadece RPG tutkunlarını değil, her tür oyuncuyu ekrana esir edebilecek kapasitede gibi, bekleyip göreceğiz.



Derinlere Doğru!

Subwar 2050 çıktığından bu yana pek çok denizaltı simülasyonu yapıldı. Tabii standard 2. Dünya Savaşı denizaltılarından bahsetmiyoruz, onlar apayrı bir konu, burada bahsi geçenler tek kişilik avcı gemileri. Bu oyunlar her zaman uzay oyunlarına benzemiştir, gemiler çeviktir, silahlar ölümcüldür ve dışarıyı görmek için sonara ihtiyacınız yoktur. Fakat uzayın karanlık boşluğunun aksine, deniz son derece canlı ve renkli bir ortamdır. Binlerce tür canlı sualtında dolaşır, ışık oyunları ve gölgeler eksik olmaz, derin mağaraları dipsiz uçurumlar takip eder. Şu ana dek yapılan her oyun bir şekilde bu konuya eğildi tabii ancak nereye kadar başarılı oldukları tartışılır. İşte Segasoft tarafından geliştirilmekte olan Fatal Abyss bu açıdan oldukça iddialı bir oyun. Herşeyden önce yirmi farklı tipte sualtı ortamı bulunan oyunun haritaları geniş, fakat bir o kadar da canlı olacak. Çoğu insanın aklına Archimedean Dynasty ya da Sub Culture gelebilir, fakat tek benzerlikleri sualtında geçmeleri. Fatal Abyss herhangi bir ticaret olayı içermiyor, konu bir senaryoya bağlı olarak sırayla oynanan görevler bazında ele alınıyor. Konu ise basit, Eco Systems firması denizlerde yaşayan yeni bir tür bakteri keşfeder ve bundan enerji elde etmenin bir yolunu bulur. Fakat rakipleri olan Proteus Tech bu işe el atmak niyetindedir, sonuçta iki rakip şirket sualtında ölümcül bir savaşa girerler. Siz olaya istediğiniz şirketin hesabına girebiliyorsunuz, herkesin öncelikleri ve tabii görevleri farklı oluyor. Oyun grafik açıdan oldukça iyi, belli başlı 3D grafik kartlarının desteğine başvuruyor, ancak onlar olmadan da çalışabiliyor. Eğer bir aksilik olmazsa bu oyun da yılbaşında raflardaki yerini alacak.

Brave Fencer Musashi Playstation'da çıkıyor

Final Fantasy VII'nin yapımcılarından yeni bir platform macera oyunu geliyor. FF7'nin arkasındaki beyin takımını tekrar biraraya getiren Brave Fencer Musashi, bir platform oyunun aksiyon öğelerini, kafanızı allak bullak edecek bilmeceler ve FRP tadlarını birleştiriyor. Square Soft oyunlarında alıştığımız üzere yine şirin bir Japon çizgi film karakteri yöneteceğiz. Hoplayıp zıplayarak ve düşmanlarıyla savaşarak bölümden bölüme geçerken yeni hareketler öğrenecek, komik düşmanlarla karşılaşacak ve onları öldüreceksiniz. Oyundaki karakterlerin seslendirmeleri de oldukça kaliteli ve komik. Bu aralar gelmesi gerekiyor, Playstation sahiplerine duyurulur.



HABERLER

Braveheart'ın Oyunu Olur Mu?



Daha önce de olmuştu, ne zaman bir filmin oyununu yapmaya kalkışsalar genellikle ortaya yarım yamalak birşeyler çıkar. Piyasada tutan hemen her filmin arkasından oyunu yapılır, bunu yapanların tek düşüncesi tabii ki filmin ününden faydalanarak biraz daha para kazanmaktır. Braveheart gibi mükemmel bir filmin oyununun yapılması da bu yüzden asabımı bozdu, ama bu oyun diğer film oyunlarından çok farklı olacak gibi görünüyor. Bir kere, bu oyun yapılmaya ilk başlandığında Braveheart'ın senaryosu üzerine kurulmamıştı, hatta ismi de Tartan Army idi (bence rezalet bir isim). Oyunun yapım aşaması ilerledikçe, senaryonun Braveheart'a ne kadar benzediğini farkeden yapımcılar, Braveheart'ın isim haklarını 20th Century Fox firmasından satın alıp oyunun içeriğini de biraz değiştirmeyi uygun gördüler. Braveheart, son günlerin revaçta olan "3 boyutlu real time strateji" oyunları furyasına katılıyor. Ama diğer 3 boyutlu RTS'lerden çok daha gelişmiş bir oyun olacağı kesin. Diğer oyunlarla arasındaki farklara bir bakalım. Öncelikle real time stratejilerde görevler sıralıdır, birini bitirir diğerine geçersiniz ve görevler her oynadığınızda aynıdır. Braveheart'ta ordularınızı istediğiniz gibi yönlendirebildiğinizden, savaş her an her yerde çıkabilir. Savaş alanları da rakiplerinden "birazcık" büyük. Özel bir grafik tekniği sayesinde 16 KM kadar uzağı görebiliyorsunuz. Tabii karakterler de dahil olmak üzere herşey üç boyutlu grafiklerle dizayn edildiklerinden, savaşı istediğiniz açıdan görebiliyorsunuz. Düşünsenize, İskoçların İngilizleri dumura uğrattığı o muhteşem meydan muharebesini bir İskoç'un gözünden görme şansına sahipsiniz.



Tabii oyun sadece savaş sahnelerinden oluşmuyor. Karmaşık bir ekonomik yapı ve komşu klanlarla olan diplomatik ilişkileriniz de göze almanız gereken sorunların arasında. Seçebileceğiniz 16 klanın lideri olarak amacınız 200'den fazla klana bölünmüş olan İskoçya'yı tek bir bayrağın altında toplamak. Eğer buna kolay diyorsanız, daha ileriye gidip İngiltere'yi işgal etmeye çalışmanız bile mümkün! Veya İngiltere kralı Uzunbacak John olarak İskoç asilerin başını ezmeye çalışabilirsiniz, ama hiç kimsenin William Wallace olarak cesur İskoçları yönetmektense kaypak İngilizleri seçeceğini sanmıyorum.

GELİYORLAR!!!!

İşte Ocak ayına kadar ülkemize gelmesini beklediğimiz oyunlar. Yine de çok heyecanlanmayın, oyunlar için firmaların verdiği çıkış tarihlerine pek güven olmaz.

Baldur's Gate	Interplay	FRP
Blood 2	Monolith	FPS
Dark Side of the Moon	Southpeak Interactive	Adventure
Dethkarz	Melbourne House	Yarış
Escape ODT	Psygnosis	Action/FRP
Fifa 99	EA Sports	Spor
Half Life	Sierra	FPS/Adventure
Heavy Gear 2	Activision	Simulasyon
Heretic 2	Activision	3D Action
King's Quest 8	Sierra	Adventure
Lands of Lore 3	Westwood	FRP
Myth 2 - Soulblighter	Bungie	Strateji
Oddworld - Abe's Exoddus	GT Interactive	Platform
Powerslide	GT Interactive	Yarış
Settlers 3	Blue Byte	Strateji
Speed Busters	Ubi Soft	Yarış
Starsiege	Dynamix	Simulasyon
Star Wars - Rouge Squadron	Lucasarts	Action
Test Drive 5	Electronic Arts	Yarış
Tomb Raider 3	Eidos	3D Action
Turok 2-Seeds of Evil	Acclaim	FPS

BEST OF 98 98'İN YILDIZLARI

1998'de elimizden birçok oyun geçti. Bunların çoğu sözünü etmeye bile değmeyecek kadar kötüydü. Ama içlerinden bazıları vardı ki, adeta uykusuz gecelerimizin ilacı oldular. Sırf daha fazla oynayabilmek için günlerin 36 saate çıkartılmasını istediğimiz bu oyunların arasından en iyi yirmisini motor adamı Maddog, Starcraft ve M&M 6 bağımlısı sevgili Blackbird (minig guş) ve ben nacizane Blaxis amcanız belirledik. Bütün oyunlara üçümüz de on üzerinden ayrı ayrı puan verdik ve puanları topladık. Bu sonuçlara göre, bakalım bu sene bizi güzellik uykumuzdan eden suçlular kimlermiş?

1 STARCRAFT
PUAN : 29 / 30

Sürpriiiiiz!! Level'ı düzenli olarak alan okuyucularımız bu oyuna olan takıntımızı bilirler. Sıkıntı dolu dergi gecelerinin tek eğlencesi, dergi içi kavgalarının en büyük sebebi, utanç verici yenilgilerin akabinde intiharlara yol açan oyun, Starcraft. Mükemmele yakın senaryosu, bir stratejiden çok bilim kurgu filmine yakışan atmosferi, mükemmel dengeli savaş sistemi, grafikleri ve sesleriyle bu yılın tartışmasız birincisi. Starcraft'ın en can alıcı özelliği birbirinden tamamen farklı üç ayrı ırkı mükemmel bir dengeyle birleştirmesi (beri gel Dune 2000, beri gel!!!). Şu sıralar yeni üniteler ve senaryosuyla piyasaya sürülecek olan Brood Wars görev diskini beklediğimiz Starcraft, bizden tam puan alarak bu yılın birinci.... HEY, tam puan almamış ki Starcraft, 29 puan almış. O bir puanı kim kesti ya? Hey sen, motorsikletli arkadaşım, gelir misin buraya?... Heeey, kaçmaaaaaa....



2 SANITARIUM
PUAN : 29 / 30



Türü ne olursa olsun, konu çoğu oyunda aynıdır. "Dünyayı kurtaran yalnız adam" oluruz, "En çok parayı kazanan şirketin sahibi" oluruz, "kainattaki bütün kötü yaratıkları tepeleyen süper asker" oluruz. Ama hep aynı, hep aynı derken, insanlar artık normal hayatta asla olamayacakları "süper" insanı oynamaktan bıktılar. Ve sonunda ASC Games adlı bir firma bu açığı tam anlamıyla "dolduracak" bir oyun yaptı : Sanitarium. Sanitarium'da ne dünyayı kurtarıyoruz, ne de yaratık sürülerini tek başımıza temizliyoruz. Sanitarium'da kim olduğumuzu bulmaya çalışıyoruz. Yönettiğiniz karakterin başına gelen bir trafik kazasından sonra (ki onun bile gerçek olup olmadığı belli değil) gözlerini havaya uçmak üzere olan bir tımarhanede açmasıyla başlayan olaylar, hiç tahmin etmediğiniz boyutlara vararak gelişiyor. Siz neyin gerçek, neyin düş olduğunu anlamaya çalışırken, mükemmel grafikler eşliğinde oldukça duygusal (bunu bilerek söyledim) bir hikaye şekillenmeye başlıyor. Ama işin en güzel yanı, Sanitarium, sonuncu bölüme kadar perdenin arkasındaki esas hikaye hakkında ipucu vermiyor.

3 CURSE OF THE MONKEY ISLAND
PUAN : 29 / 30

Komik ve adventure kelimeleri yan yana gelince, yanlarında üçüncü şahıs olarak daima Lucas Arts bulunmuştur. Piyasanın en yetenekli yazarlarını ellerinde bulunduran bu firmanın adventure oyunları adeta kalite "kokar". Monkey Island serisinin üçüncü oyunu olan Curse of the Monkey Island da bir istisna değil. Grafiklerin, ses ve müziklerin gerçek dehaların ellerinden çıktığı belli, ama beni bu oyuna 10 puan vermeye zorlayan şey onlar değil. Bu oyunun 10 puanı haketmesini sağlayan, gerçekten komik olması. Bir oyun aracılığıyla gerçek duyguları yaşatmak çok zor bir iştir. Monkey Island bunu başararak, komedi dalında oldukça bu yılın Level gümüş oskarını almayı hakediyor.



5 COMMANDOS
PUAN : 28 / 30



Gökhun'un özel tercihi olan Commandos da, 98 yılında oyun piyasasına imzasını atanlardan. 2. Dünya savaşında Alman cephesinden içeriye sızarak, çok stratejik bir grup görevi yerine getirmeye çalışan altı komandoyu yönettiğiniz Commandos şimdiye kadar gördüğüm en acımasız oyunlardan. Yapacağınız en ufak hata, bütün adamlarınızın öldürülmesiyle sonuçlanacağından emin olabilirsiniz. Düşman askerlerinin yapay zekası da yabana atılacak gibi değildi doğrusu. Varlığınıza dair en ufak bir ipucu bile bıraksanız ortalığı ayağa kaldırıp hayatınızı cehenneme çeviriyorlardı. Ama oyunun esas güzelliği de zorluğunda, hem hırs yapıyor hem de bir görevi geçmek için birden fazla yol olması insana türlü türlü savaş taktikleri uygulama fırsatı veriyor.

4 UNREAL
PUAN : 28 / 30

Herkes "Aman Quake 2, yaman Quake 2" diye ortalıkta dolanırken, tepelerine düşen 50 megatonluk bomba bir anda piyasayı dağıttı. Unreal, ismiyle bu kadar uyuşan bir oyun daha yoktur herhalde (Unreal (ingiliş) = gerçek ötesi (türkiş)). Öteler ötesi grafiklere, atmosfere, seslere sahip olan Unreal tam üç senedir yapım aşamasında olan bir oyun. Piyasaya çıktığı sıralarda "ben kralım" demekte olan Quake 2'yi alaşağı etti. Quake 2 grafik motorunu kullanarak yapılan birçok oyunun yapımı durduruldu, Unreal motoruna geçişin yolları aranmaya başlandı (bkz. Duke Nukem Forever). "Üç boyutlu oyun dediğin kasvetli olur, kahverengi olur" mantığını çatır çatır ezdi Unreal, rengarenk grafikleriyle yeni bir ekol yarattı. Zorluk olarak da üstün olan Unreal, yapay geri-zekalı oyunlarla alay edercesine zeki yaratıklarıyla oyuncuların korkulu anlar yaşamasına sebep oldu. Sorarım size, beş oda geride ve bir alt katta bıraktığınız yaratığın iki kapıyı açıp, bir düğmeye basarak asansör çağırdığını ve siz bir köşede soluklanırken arkanızdan gelip boğazınızı kestiğini hangi oyunda gördünüz? Vallahi ben bu oyunda gördüm.



6 NEED FOR SPEED 3
PUAN : 28 / 30

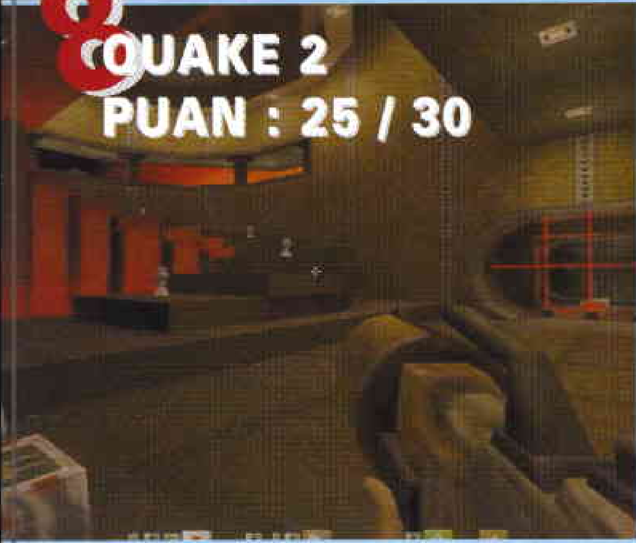


EA işini biliyor doğrusu, 95-99 spor ve NFS serileriyle iyice büyüdüler. Neredeyse oyun piyasasının Microsoft'u oldular da diyebiliriz. Açıkçası ben spor oyunları seven birisi değilim, ama işin içine aşırı hız girince akan sular duruyor. NFS 3, hız ihtiyacımızı tam anlamıyla doyuramasa da (ne de olsa üstü açık bir Corvette'i gerçekten kullanmanın verdiği zevk bambaşka) polisle kedi-fare oyunu oynamanın zevkini bilgisayarda bundan daha gerçekçi olarak yaşamanız mümkün değil. Grafik olarak fazla bir şey söylemeye gerek yok, şimdiye kadar yapılanların en iyisi. NFS 3'ün fazlaca zor olması ve bilgisayarın gerçek olamayacak kadar iyi yarışmasının haricinde bir hatası yok.

7 MIGHT & MAGIC 6
PUAN : 26 / 30

Aha, bu da minig guşun özel seçimi. İlk gördüğünde "sevmedim abi" diyip köşesine çekilmişti, şimdilerde ise adamlarını nasıl 75. seviyeye ulaştıracağının hesaplarını yapıyor. Might and Magic 6 insanı boğazından yakalayıp, bitirene kadar da bırakmayan bir oyun. Oyuncuya sağladığı serbestlik ve oyun alanının genişliği rakiplerinden o kadar üstün ki, bu oyunu ne kadar oynarsanız oynayın bulamadığınız birşeyler mutlaka olacaktır. Tek eksiği atmosfer, onu da iyi bir FRP oyuncusunun hayal gücü zaten halledecektir.

8 QUAKE 2
PUAN : 25 / 30



"Geldi, geliyor, gelecek" derken Şubat ayında kirli ellerimize geçti Quake 2 (yanlış anlaşılmasın, tam o sırada elimizle pizza yiyorduk da). İlkinin birçok eksiğini tamamlamış, sağlam bir üç boyutlu kart desteği ile Quake'i piyasadan silmeye çalışanlara HÖT dedi Quake 2. Karanlıktan hoşlananlar bu oyunda kendilerini evde hissettikler, çünkü herşey koyu tonlarda renklendirilmişti. Bir süre için üçüncü boyutun kralı oldu Quake 2. Ama her güzel şeyin bir sonu vardı, Quake 2 için de güzel günlerin sonu çabuk geldi. Unreal kapıya dayandı ve kiracıyı yakasından tutup dışarı fırlattı.

9 DESCENT FREESPACE
PUAN : 25 / 30



Şu son bir yıl içinde sabaha kadar başında oturup da uykuma yanmadığım iki üç oyundan birisidir Descent Freespace. Bazı insanların bu oyunu hala ilk Descent'lerle karıştırdığını görüyorum. Descent 1 ve 2'nin aksine Descent Freespace tamamen açık bir mekanda, uzayda geçiyor. Konu klasik, insanlar ilk karşılaştıkları uzaylı uygarlıkla savaşa girişmişken, ortaya kimsenin durduramadığı üçüncü bir uzaylı güç çıkar. Eski düşmanlar dost olur, elele davetsiz misafirlere girişirler. Konu klasik, grafikler çok iyi, sesler ortanın üzerinde falan ama, bu oyunu sürüden ayıran en önemli şey, savaşların yoğunluğu. Tie Fighter'ı oynamış olanlar oradaki savaşların ne kadar yoğun geçtiğini bilirler, yer yerden lazerler sıkılır, avcı uçakları sağdan soldan vızır vızır geçer. Nefes alacak bir anınız bile yoktur. İşte böyle bir ortamı uzun zamandan sonra ilk defa Freespace'de gördüm. Üstelik savaşlar ne kadar yoğun geçerse geçsin, oynanabilirlik o kadar iyi ki kontrolü asla kaybetmiyorsunuz. Kuyruğunuzdaki bir avcıdan kaçarken, kanat adamlarınıza emirler yağdırmak çok kolay. Valla ne diyim, bu oyun beni kesmedi, yoldaki görev diski Conflict Freespace'i sabırla bekliyorum (sabırsızlığın kimseye faydası yok).

10 BLADE RUNNER
PUAN : 25 / 30



Philip K. Dick'in aynı adlı romanına dayanarak çekilen Blade Runner (Bıçak Sırtı) adlı filmi belki de beş kere seyretmişimdir. Ama oyun olarak o dünyada bulunmak bambaşka bir duygu. Cyberpunk alt kültürünü (geleceğin mega şirketlerin yönettiği karanlık ve tükenmiş bir dünya olacağı görüşü) bundan daha iyi şekilde yansıtan bir oyun daha olamaz. Tükenmiş bir dünyada olduğum ve her köşede bir tehlikenin beklediği hissini tam anlamıyla yaşattı bu oyun bana. Üstelik, çoğu olayın gerçek zamanda gerçekleşmesi yüzünden, oyun her oynadığımızda biraz değişiyor. Ben ne kadar uğraşırsam uğraşayım hikayeyi en iyi şekilde bitiremedim. Belki siz becerirsiniz.

11 HEART OF DARKNESS
PUAN : 25 / 30



Size bu oyunu anlatmak için sadece iki kelime söyleyeceğim : Another World. Heart of Darkness Another World'e o kadar benziyor ki, aradaki tek fark karakterin bir profesör değil, bir çocuk olması ve konunun da Another World'deki kadar karanlık olmaması. Heart of Darkness'ı oynamak bir çocuk filmindeki baş kahramanı yönetmeye benziyor daha çok. VGA grafiklerine bakıp da kötü sanmayın, paranızın alabileceği en iyi platform oyunu bu. Motorsiklet adamı Madd bile bu oyuna sardığına göre, birşeyler vardır (papatya? kelebek?)

12 MOTOCROSS MADNESS
PUAN: 25 / 30



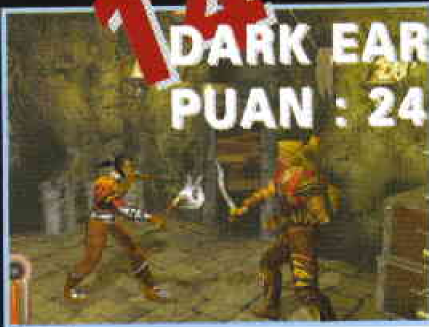
Microsoft abimiz, boynumuz kıldan ince falan da, şu oyun işlerindeki başarıyı işletim sistemi yaparken de gösterseniz diyorduk. Bak ne güzel oyun yapmışsın, yok parkur derdi, yok şu kadar döneceksin yoksa kazanamazsın kısıtları olmadan, dağ bayır sürüyoruz motorsikletimizi. Üstelik sadece 3D hızlandırıcılı makinalarda çalışır dediğin halde kıytırık S3 Virge DX'li makinalarda bile çalışıyor. Peki Win98 neden heryerde sorun çıkarıyor? Gidiniz ve en azından bu oyun kadar kaliteli programlamadan piyasaya işletim sistemi sürmeyiniz lütfen.

13 FINAL FANTASY 7
PUAN : 24 / 30



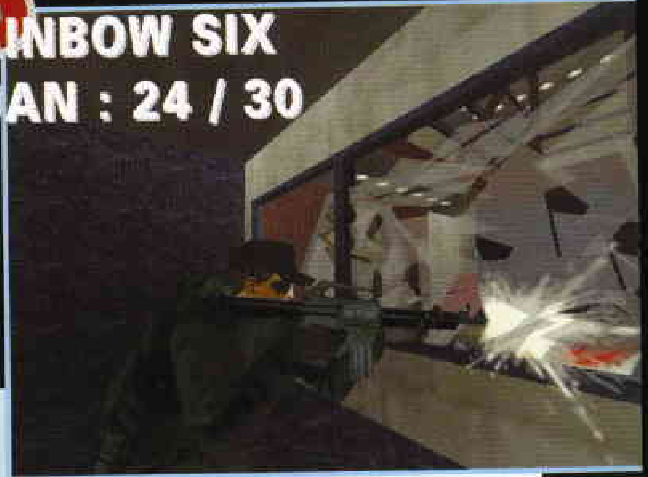
Acaip Japon çizgi filmlerini çok severim. O yüzden bu oyunu da çok sevdim. Grafiklerini sevdim (3Dfx sağolsun), savaş animasyonlarını sevdim, konusunu ve FRP olayına getirdiği yeni soluğu sevdim. Seni de sevdim. (Burada yavaş yavaş azalan yerin etkilerini görüyorsunuz, ilk beş oyuna o kadar geyik basarsan, yumurta da böyle dayanır kapıya işte)

14 DARK EARTH
PUAN : 24 / 30



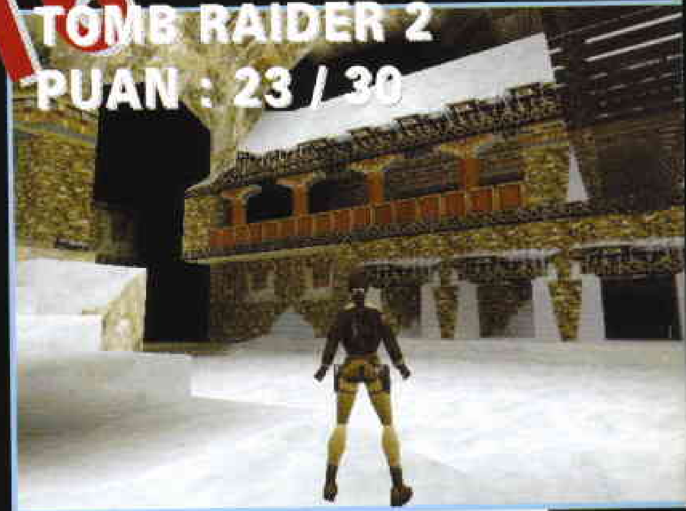
Ne diyim, daha almadıysanız yazık doğrusu. 486'da bile çalışıyor bu oyun yahu. Üstelik de adventure, hem de uzun zamandan beri gördüğüm en sağlam senaryolardan birisine sahip. Dünyanın üzerinde patlayan bir meteorun parçaları herşeyi yıkmış ve dünyayı bir toz bulutuyla kaplamıştır. Sağ kalan bir avuç insan, karanlığın ulaşamadığı kutsal bir yer bulurlar ve burada bir şehir kurarlar : Sparta. Tabii onlar böyle mutlu mutlu yaşasalar oyuna konu çıkmazdı değil mi, birileri de böyle düşünmüş ki amcamların ışık kaynağını yokedip dünyanın tamamen karanlık yaratıklarırın eline geçmesini sağlamak için çalışmalara girişiyor. Bu arada yakışıklı kahramanımız da bir şekilde acaip bir yaratığa dönüşüyor. Sonuçta hem eski dostlarımız, hem de yeni düşmanlarımız kellenizin peşinde, siz ise şehrin üzerindeki laneti kaldırmaya, ve bir şekilde insan halinize dönmeye çalışıyorsunuz. Bu arada zaman ilerliyor (bu oyun da gerçek zamanda geçiyor), karanlık giderek şehrinizi yutmaya, insanlar birer birer yaratığa dönüşmeye başlıyor. İşiniz zor doğrusu, kolay gelsin.

15 RAINBOW SIX
PUAN : 24 / 30



Özel tim konulu oyunlar piyasanın yeni modası, Rainbow Six de modaya uyanlardan. Ama konusunda uzman bir kişiden, ünlü casusluk romanı yazarı Tom Clancy'den geliyor. Mükemmele yakın grafikleri, harika müzikleri falan var ama, çok kısa sürüyor arkadaşım be. Günaha mı girerdiniz 35-40 bölüm yapsaydınız şu oyunu, tam alışmışken bitiverdi işte. Daha zor seviyede oynayın demeyin bana, o zaman çok hızlı olmak gerekiyor ve gereğince taktik yapamıyorum. Üzmeyin beni, kalbim var benim.

16 TOMB RAIDER 2
PUAN : 23 / 30



Açıkçası bunu ne ben, ne Berker ne de Blackbird seçmedik. Lara Hanımı konu alan bu ikinci oyun, eğer olmasaydı tepemize çullanacağınızı iyi bildiğimizden burada. Yine de Lara'nın hakkı Lara'ya, sevenleri için bundan daha iyi bir oyun olamazdı (gerçi Tomb Raider 3 yoldayken o kadar da iddialı konuşmamak lazım). Aslında daha iyi grafikler demek olan daha fazla poligon meselesi, bu oyunun delileri için daha yuvarlak kıvrımlar, daha belirgin hatlar anlamına geliyor. Sizi zombiler siziii. (Bu arada, Lara'nın kanlı canlı versiyonunun yaban ellerdeki bir bilgisayar fuarında çekilmiş fotoğraflarında görmüş bulunuyorum. Ben onu bunu bilmem, gidin alın bana onu...)

17 DIE BY THE SWORD
PUAN : 23 / 30

Lara'nın kaslı versiyonu. Elindeki kılıçla kafa, kol, bacak koparttığınız bu oyun bence Tomb Raider'dan çok daha güzel. Özellikle kılıcın yönetim şekli hayalinizdeki her hareketi yapabilmenizi sağlıyor. Alın, oynayın. (acelem var da, fuara gidecem uçağım kalkmak üzere..)

18 WORLD CUP 98
PUAN : 23 / 30



Spor oyunlarını sevmem dedim ama, bu oyun bir istisna, bu bir spor oyunu değil, bu bir sanat eseri. Bir örnekle açıklıyayım, ben World Cup oynarken babam monitöre uzaktan şöyle bir bakıp "Ne o, televizyon kartı mı aldın?" diye sormuştu. Bir topla bu kadar fazla hareket yapılabilen ikinci bir oyun daha var mıdır acaba? (Türkçem, canım Türkçem) İster tek başınıza, isterseniz müstakbel bir düşmanınızla birlikte oynayın, World Cup 98'den daha iyi bir futbol oyunu bulamazsınız.

19 AGE OF EMPIRES
PUAN : 22 / 30

Microsoft'tan mükemmel bir oyun daha. Diğer real time stratejilerin aksine, bu oyunda savaşa olduğu kadar, uygarlık kurmaya ve geliştirmeye de önem vermek gerekiyor. Ve ona yakın uygarlık içinden istediğinizi taş devrinden orta çağa kadar getirmeye çalışıyorsunuz. Bütün uygarlıklar birbirinden tamamen farklı değil, sadece bir iki değişik birim var, ama olsun. Yine de Age of Empires bu yıl gelen en sağlam ikinci RTS olarak listemizdeki haklı yerini aldı.

20 HALF LIFE
PUAN : ?? / 30



Off başım, ne oldu bana? Neredeyim? Bu sirenler neden çalıyor? Ah, yavaş yavaş hatırlamaya başladım, herşey sabah evden çıkmamla başladı. İşe geç kaldığım için kendime küfür ediyodum, çünkü bugün çok önemli bir deneyde bulunmam gerekiyordu. Yerin 500 metre altındaki işyerim olan laboratuar kompleksine varmam sadece 7 dakika sürdü. Bugün güvenlik tedbirleri her zamankinden daha yoğun, çünkü "diğer tarafa" açılan kapıyı ilk defa çift yönlü olarak açmayı deneyecektik. 8:50'de kapı görevlisi selamladı beni ve mesajlarımın bir sistem hatası sonucu silindiğini söyledi. Laboratuara doğru gidiyordum, bu arada yolda gördüğüm herkesle selamlaştım. Hepsi heyecanlıydı tabii. Bir ara projenin başındaki profesörle konuşan karanlık tipe takıldı gözüm, ama beni farketti. Hemen soyunma odasına sıvışmıştım. Peki radyasyon giysimi giymiş miydim? Herhalde, yoksa sağ kalamazdım. Sonra deney bölümüne geldiğimi hatırlıyorum. Tek yapmam gereken kapıyı açan programı başlatmak ve örnek toplayacak robotu kapıdan göndermekti. Peki ters giden neydi? Kapının açılmasıyla cehennemin orta yerine düşmüş gibi oldum, önce o ışıklar, onlardan birisi bana çarptı, sanırım bayılmışım. Sonra, sonra karanlıkların içindeki o yaratıklar, aman Allahım hatırlıyorum, kabuslarımda bile görmediğim kadar korkunçtu o yaratıklar. Sanırım birkaç saniyeliğine "diğer tarafa" geçtim, laboratuardaki patlamadan da böyle kurtuldum galiba. Peki gerçekten ne oldu acaba, kapı neden kendiliğinden açıldı ve havaya uçtu, benden başka sağ kalan oldu mu ? Hepsinden önemlisi "diğer taraf"tan bu tarafa benimle birlikte "başka şeyler" de geçti mi ?

Hayır, Half-Life henüz gelmedi. Yukarıdaki satırlar, üç gün kasıp Internet'ten indirdiğimiz demosunu oynarken başımıza gelenlerin kısa bir özeti sadece. Hala yere düşen çenelerimizi arıyoruz. Bu oyun kesinlikle bir Quake 2 kopyası değil, bu oyun tam anlamıyla bir bilim kurgu filmi VE BEN BU OYUNU İSTİYORUM. HEM DE HEMEN!

Ali Sami Yen'de Buluşuyoruz

FIFA 99

Hiç sevmem. Spor oyunlarını hiç sevmem. Henüz çömez bir yazarken de böyleydi, müdür oldum fikrim değişmedi. Spor oyunlarından haz etmem, hoşlanmam, hatta nefret ederim. Oynamamı gelmem, sevmem ben...

- Ama bu farklı abi, bildiğin gibi değil.

Nesi farklıymış, futbol işte 22 tane tip bir topun peşinde koşturup duruyor, binlerce koca adam da onları seyredip eğleniyor. Vakit kaybından başka bir şey değil. Bilgisayar oyunu olarak da olsa, bir spor oyununa ayıracağım zamanı turşu kurmaya ayırırım daha iyi.

- Abi, bu Fifa 99. Deli gibi abiiiiiii!!!!

Bana ne Fifa 99 neyinden? Biz onun 95'ini de biliriz, o zaman da bir top 22 adam vardı, ne değişti ki o zamandan bu yana?

- Al abi, biraz oyna da ne değişmiş kendin gör...

45 Saat, 3 Kutu Kola ve Yarım Paket Sigaradan Sonra...

- Abii, n'oldu abiii? İyi görünmüyosun sen?!

Ühüeaaa, nasıl olur bea, koca Galatasaray nasıl elenir yarı finalde? O kadar uğraştıktan sonra yapılır mı bana bu haaa? ÜHÜEEEEE!!!

- Abiiiiii, artık şu yazıya geçsen diyordum, okuyucu sevmez bu kadar uzatmalı geyiği, herşeyi tadında bırakmak lazım.

Haklısın, sen şu ortalığı temizle, ben de ciddi moda geçeyim.

- Tamam abiiii.

ÖHÖM. Evet sevgili okuyucular, bilgisayarcınızın başının etini yemenize artık gerek kalmadı. Hepinizin uçarak alacağı oyun Fifa 99 kapınızda, gerçi orijinal versiyonu ben bu yazıyı yazdığım sırada henüz Türkiye'de piyasaya sürülmemişti, ama siz okurken piyasaya çıkmış olacaktır. Ama bilgisayarcınıza saldırmadan önce söyleyeceklerime bir kulak verin, ne de ondan sonra bu yeni Fifa'yı alıp almayacağınıza karar verin.

Ne Değişmiş, Ne Aynı Kalmış

İnsanları Fifa 98'i oynamış ve oynamamış olanlar olarak ikiye ayırdığımızı düşünelim ve Fifa 99'u önce ilk grup açısından inceleyelim. Eğer Fifa 98'i inciğini çıkartana kadar oynadıysanız, Fifa 99'daki farklılıklar ilk bakışta gözünüze çarpmayacaktır. Neden? Çünkü grafik olarak Fifa 99, Fifa 98 ile hemen hemen aynı. Ama gözlerinizi kısıp ekranı biraz daha yakından incelediğinizde, grafiklerdeki değişiklikleri hemen fark ediyorsunuz. Bir kere oyuncuların grafikleri çok daha temiz, hareketlerdeki gerçekçilik çok daha fazla. Oyuncuların maç dışında yaptığı hareketler (ısınma, golden sonra sevinme/üzülme, hakemle tartışma/tokalaşma) çok daha çeşitli, öyle ki bir gördüğünüzü tekrar görmeniz çok zor. Ayrıca, kızgınlık anlarında oyuncuların yüz ifadelerinin değişmesi, gol yiyen kaleciye birşeyler söylemeleri gibi minik detaylar da bu sefer unutulmamış. Yine de Fifa 97'den Fifa 98'e geçtiğinizde yaşadığınız grafik şokunu bu oyunda yaşamıyorsunuz. Yapay zekaya gelince, eskisinden çok daha acımasız olduğunu söyleyebilirim. Gol atmak oldukça zorlaştırılmış, kaleciler eskisinden çok daha yetenekli. Ama sizi esas zorlayacak olan kaleye gol atabilecek kadar yaklaşmak olacak. Fifa 98'de her türlü çalımı yiyen orta saha ve defans oyuncuları Fifa 99'da size kök söktürecek. Rakibi 10-0 yendiğiniz günlere veda etseniz iyi



olur.

Grafik olarak Fifa 99'un en büyük gelişmesi ise hava şartlarının gerçek gibi olması. Fifa 98'de en sinir olduğum eksiklerden birisi, karlı havada yapılan bir maçın sisli ve buzla kaplanmış bir sahayla temsil edilmesiydi. "Abi, Fifa 98'de kar yağmıyor, acaba harddiskime virüs mü girdi?" diyen az telefon almadık sizlerden de hani. Alın işte size kar, işte yağmur çamur. Bol bol eğlenin. Peki, bu karlı havaları sadece "3D-nebandımfx" kartı olanlar mı görecek? Hayır efendim, düz grafik kartlarıyla da bu hava şartlarının zevkine varabilirsiniz. Ama (bunca iyi haberden sonra kötü birşeyler geleceğini tahmin etmiştiniz değil mi?) oyunun Software modu anlaşılmaz bir şekilde Fifa 98'den çok daha kötü grafiklere sahip. Ben Fifa 98'i ilk gördüğümde 3Dfx kartım yoktu, ama yine de çok hoşuma gitmişti. Eğer Fifa 99'u aynı zamanlarda görmüş olsaydım, şöyle

bir bakar ve "Fena değilmiş" der geçerdim. Hızlandırıcı kartı olmayan Fifa hayranları üzülecek ama durum böyle.

Kendinizi Hazırlayın, Bomba Geliyor...

Eğer bombanın ne olduğunu hâlâ anlayamadıysanız, derginin kapağını çevirin ve yazılı olanları dikkatlice okuyun. Hâlâ mı anlamadınız? Yaklaşın o zaman, bakın size ne diyeceğim? Yaklaşın yaklaşın, Fifa 98'de 7-8 tane farklı stadyum vardı ya hani, hah, işte o stadyumların sayısı Fifa 99'da 15'e çıkarılmış. Bunun neresi mi bomba? İşin doğrusu şöyle ki güzelim, O STADYUMLARDAN BİRİSİ ALİ SAMİ YEN. Evet, hani şu bizim İstanbul Mecidiyeköy'de oturan Galatasaray'ın biricik stadyumu Ali Sami Yen'den bahsediyorum. Bu da gösteriyor ki Avrupalı akranlarımız da Galatasaray'ın dünyanın en büyük takımlarından birisi olduğunu kabul etmişler. Bir Beşiktaşlı olarak bunu ben de kabul ediyorum ve kendi takımıma üzülüyorum (salak herifler, nasıl becerdiniz o maçı 3-0'dan 3-3'e getirmeyi?) ve de EA Sports'dakileri tebrik ediyorum. Bir de futbolcu isimlerini ve tiplerini doğru düzgün yapabilseydiniz, her şey tam olacakmış. Galatasaraylı Hakan'ı zenci yapmak, Beşiktaş'a da Rövaşata soyadlı birisini koymak hangi sivrizekalının fikriydi Allah aşkına? Neyse ki bütün takımları ve oyuncuları eskiden olduğu gibi değiştirebiliyorsunuz, bu minik hataları düzeltmek de bütün Fifa hastaları için zevkli olacaktır.

Eskiler, Çıkın Bahçeye, Beşerlikten Maç Yapın...

Şimdi de Fifa ile yeni tanışanları aydınlatalım. Gel bakiim buraya çocuum, ah canım pek de şirinmiş, bici bici. Neyse, bak küçüğüm, bu Fifa denilen oyun çok sakıncalıdır, acayip bir şekilde bağımlılık yapar. Şu grafiklere, şu oyuncuların ne kadar gerçekçi hareket ettiklerine baksana. Başka bir futbol oyununda bu oynanabilirliği bulamazsın ona göre. Yine de bu oyunla fazla samimi olmanı tavsiye etmem, bu oyunların sonu yoktur, sonra okulu boşlarsın, sınıfta kalırsın, zırt pırt bilgisayarcına gidip "Abii, Fifa 2000 geldi mi abiiiiii?" dersin.

Fifa'yı oynamayı öğrenmek çok kolay, ama ustalaşmak çok zordur. Oyuncuları ok tuşlarıyla yönetiyorsun, tabii bir joystiğin varsa o başka. Ve tabii ki bir arkadaşınla birlikte aynı bilgisayarda oynayabilirsiniz, ama bir kişi Mouse ile oynamak zorunda kalacaktır ve kimin klavyeyi alacağı konusunda çıkacak olan kavgalar yüzünden canınız çok yanacaktır. Çünkü klavyeden oynayan kişi 8 farklı şut-pas-çalım-hızlı koşma kombinasyonundan oluşan tuşları kullanırken, Mouse'u kullanan garibanı sadece pas ve şut olmak üzere iki tuşa mahkum oluyor. Bu arada gerekli tuşları verelim de sizi üzmeyelim.

A : Havadan pas, orta, kasti faul.
S : Ayağa pas, hava toplarını ayağa indirme.
D : Şut, havadan gelen topa vole, röveşata atma.
Q : Kendini yere atma, rakibe vurma.
W : Hızlı koşma, kısa şut.
E : Pas, şut (Aslında bu tuşu hiç kullanmadım)
ALT ve CTRL : Bu tuşlarla birlikte yukarıdaki tuşlara aynı anda basarsanız, çeşitli çalım ve ayak hareketleri yaparak rakibinizi şaşırtırsınız. Ayrıca, serbest vuruşlar sırasında bu tuşlara basılı tutarak topa falso verirsiniz.

Fifa 99 her zaman oynanabilecek bir oyun. İsterseniz yemek arasında 5 dakikalık bir dostluk maçı yapın, isterseniz 36 maçlık tam bir sezon oynayın. Fifa 99'da katılabileceğiniz turnuva ve liglerin sayıları artırılmış. Standart olan Kupa Galipleri Kupası, Şampiyonlar Ligi ve UEFA gibi kupaların haricinde, 8 ayrı ülkenin liginde de oynayabilme imkanınız var. Ne yazık ki Türkiye ligi bunların arasında yok, ama biraz uğraşarak kendi liginizi oluşturabilirsiniz. Fifa 99'un Fifa 98'den bir üstün yanı da takımınızın menajerlik olaylarıyla daha fazla uğraşabilmeniz. Artık her takımın bir miktar parası var, oyuncu transferi de bu miktarın üzerinden yapılıyor. Eskiden bir futbolcuyu diğeriyle takas ederek transfer yapılırdı, böyle çok daha gerçekçi olmuş.

[illegible]

Evet, onca zamandır beklediğiniz Fifa 99 en sonunda geldi, ama beklediğinize değdi mi acaba? Şimdi, eğer insanları 3Dfx kartı olanlar ve olmayanlar olarak ikiye ayıracak olursak (hayır memur bey, ben bölücü değilim diyorum size...), 3Dfx sahibi olanların koşarak, uçarak ve coşarak Fifa 99'u almalarını tavsiye ediyorum. Onların bu oyundan alacakları keyif çok daha fazla olacak, 3Dfx sağolsun. Ama hala bir 3D kartınız yoksa, sırf grafiklerindeki gelişmeler için Fifa 99'u almayın, çünkü siz zaten o gelişmeleri düz ekran kartınızda göremeyeceksiniz. Tabii bir 3D kartı almayı planlıyorsanız o zaman başka, koşarak, uçarak ve hatta coşarak Fifa 99'u alabilirsiniz. Şimdiii, bakalım ilk önce kim "Fifa 00 ne zaman çıkıcak abüüüü?" diye arayacak?



FIFA 99 — EA Sports /Spor / 1 CD

YAZAR	: Komik Adam				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 4 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

Bilgi İçin : Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick — **LEVEL CD : Verilmedi**

GENEL PUAN 9

CAESAR III

Romalılar, Vatandaşlarım, Dostlarım!

Julius Caesar'ın katledilmesinden sonra işte böyle seslendi halka Brutus, belki Roma'nın iyiliği için saplamıştı dostuna hançerini, belki de Senato'nun kendisini de kurban etmesinden korktuğu için. Ama ne önemi vardı ki artık, Julius Caesar, Roma'yı Roma yapan adam şimdi kanlar içinde yatıyordu Senato binasının merdivenlerinde, halkının önünde. Bu arada "Caesar" sanılanın aksine sadece merhum Julius amcamın soyadı değil, bir dönem Roma diktatörlerine verilen ünvandır. Yanlış hatırlamıyorsam eski Latince'de "fetihler yapan" filan gibi bir anlamı vardı. Tüm bunların oyunla ne alakası var peki, çok alakası var. Bu oyunda Caesar tarafından görevlendirilen bir Roma valisinin rolünü üstleniyorsunuz, amacınız yeni alınan bölgelerde büyük ve güçlü şehirler kurmak, bu sayede devletinizin gücüne güç, şanına şan katmak. Eski Roma incelendiğinde görülür ki, Başkent asla birşeyler üretilen bir şehir olmamıştır. Gücünü ve zenginliğini her zaman diğer şehirlerden toplanan vergiler ve hediyelerle sağlamıştır. Tabii büyük ölçüde toprak kaybetmeye başladığı zaman da doğal olarak fakirleşmiş, sonuçta nüfuzunu kaybederek iktidarı barındıran şehir olmaktan çıkmıştır. Bu da Roma İmparatorluğunun sonu olmuştur. Fakat bu kadar tarihsel geyik yeter herhalde, şimdi hemen oyuna geçelim.

İhanetin Mazereti Olmaz!

Öncelikle sistem ihtiyaçları, işletim sistemi her zaman ki gibi Windows 95, minimum donanımı ise Pentium-90 işlemci, 16 MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, kurulum için 150 MB ve sanal hafıza için de 100 MB kadar boş harddisk alanı. Oyun grafikleri 1024x768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyor, tabii bu sizin sisteminizin kapasitesine kalmış bir şey, yukarıdakinin iki katı güçlü bir donanım gerekir. Şimdi gelelim oyunun ayrıntılarına, öncelikle belirteyim ki, Age of Empires türü bir oyun bekliyorsanız hayalkırıklığına uğrayacaksınız. Her ne kadar savaş olayına yer verilmiş olsa da, Caesar 3 için ilk çağlarda geçen bir SimCity demek daha doğru olur. Savaş ve işgal olayı daha ziyade önlenebilir bir felaket olarak ortaya çıkıyor, öncelikli tehdit ise doğru düzgün bir ekonomik yapı oturtamayıp iflas etmek. Oyunu ister tek görev, ister Campaign modunda oynayın, iki temel tür görevle karşılaşacaksınız, tehlikeli bir bölgede ya da barışçıl bir bölgede şehir kurmak durumundasınız. Campaign modunda oynarsanız her geçen görev size yeni binalar ve birimler sunuyor, sizden şehrinizi belli bir seviyeye getirmeniz isteniyor. Tek görev oynarken herhangi bir sınırlama yok, istediğiniz süre şehrinizle uğraşabilirsiniz. Ne olursa olsun, işe başlarken Caesar size boş bir arazı ve bir miktar Denarii (Antik Roma para birimi) sağlıyor. Eğer para yetmezse bir miktar daha veriyor ve hatta sonra da borçlanmanıza imkan tanıyor. En sonunda da kellenizi almaları için bir lejyon asker gönderiyor! Fakat ben kadim dostunuz bu duruma engel olmak için buradayım, ne de olsa herşey ait olduğu yerde güzel durur, özellikle de kelleler! O yüzden sözlerime kulak verin!



Hainlerin Sonu İhanete Uğramaktır!

Burada size her binayı tek tek açıklamaktan ziyade, neye öncelik verilmeli, ne sonraya bırakılmalı bunları anlatacağım, bu oyunda en önemli husus öncelikleri doğru belirlemek. Şimdi, haritanın üst kısmındaki bölümde seçeneklere ulaşmanızı sağlayan bir kısım var, ilk iş oradan oyunun hızını (Game Speed) en aza indirin, işte artık haritayı incelemek için bol vaktiniz var. Şimdi haritaya bakın, ne tür bir arazidesiniz? Çöl mü, yoksa nehirlerin geçtiği sulak bir ova mı? Belki de bol kaya ve orman bulunan bir yerdir? Kayalar maden, su hayat, orman kereste, açık yeşil ovalar ve yiyecek demektir. Hemen geniş bir araziyi temizleyip para kaybetmek yerine, yolların etrafındaki boş arazileri kullanarak işe başlayın. Öncelikli olarak su ve güvenlik olayına eğilmeniz lazım. Su için başlangıçta kuyular işinizi görür. Ana menüdeki "Overlays" seçeneğini kullanın, "Water" ile her koyduğunuz su kaynağının hangi bölgeyi etkilediğini görün, boşa para harcamazsınız. Aynı şekilde belli noktalara karakollar (Prefectures) ve mühendislik büroları (Engineer Outpost) dikin, bunlar yangın, suç ve bina çökmesi gibi belalarla uğraşmanızı sağlayacak. Hemen ardından yol boylarını imara açık bölgeler (Housing) olarak belirleyin ki millet gelip yerleşebilsin. Şimdi halkı beslemek için açık sarı otlarla belirtilmiş bölgelere çiftlik (Farm) yapın, yiyeceğin toplanması için bir silo (Granary) ve dağıtılması için belli bölgelere pazar (Market) yapmanız gerekli. Burada birşeyi unutmayın, evler ve işyerleri hem yakın olmalı, hem de yollarla bağlanmalıdır, haritada herhangi bir şeye sağ tuşla tıklarsanız detaylı bilgi alırsınız, tabii biraz yabancı dil lazım. Her bina belli miktar işçi (Employee) gerektirir. Ayrıca sulama ve sağlık gibi her hizmet sektöründe de adama ihtiyacınız olacak. Bir şehir kurarken yapı-





...ta olması gerekir. Hangi yapılara yakın olmalıdır ideal yerleşim yeri, çeşmeler, anayollar, okullar, tiyatrolar, tapınaklar, devlet binaları. Buranın yakınındaki evler hızla gelişecektir. Ayrıca bahçeler, hastahaneler, banyolar ve vergı daireleri de dikkatle yerleştirilmelidir. Peki uzakta kalması gereken binalar hangileri, kuyular, karakollar, pazarlar, çiftlikler, işyerleri, genel anlamda ele aldığımız zaman tüm temel hizmet binaları. Yani öyle bir yerleştirmelisiniz ki bu binaları halk ulaşıp çalışabilsin, ancak angarya işleri anımsatan bu binalardan ve diğer düşük seviye yerleşimlerden de uzakta kalabilsin. Kaçınılmaz olarak bir şehir merkezi ve kenar mahalleler yaratacaksınız. Merkezde oturanlar tapınaklar, okullar, devlet dairelerinde çalışırken, kenar mahalle sakinleri çömlekçilik, çiftçilik, arabacılık gibi nispeten sıradan işlerle uğraşacaklar. Fakat gelir getirme olayında iki tarafın da büyük bir yük altına girdiğini göreceksiniz. Şehir merkezindekiler daha kalite işlerle uğraşacak fakat ağır vergiler ödeyecekler. Kenar mahalle elemanları ise fazla vergi ödemeyecek, ancak endüstri ve tarımın itici gücü olarak ticaretten para kazanmanıza imkan sağlayacaklar. Sonuçta ikisinden birini tercih etmek gibi bir lükse sahip değilsiniz.

lacak en temel işler bunlardır, bunların dışındakiler ilk aşamada gereksiz harcamadır. Eğer oyun başlar başlamaz kalkıp Hippodrome kurarsanız, birkaç ay sonra önce keseniz, sonra da boynunuz hafifler!

Dostlarınızı Asla Satmayın!

Bu oyun oldukça detaylı, yani oynanarak öğrenilebilecek bir yapısı var. O yüzden hatalarınızdan ders alın, ve sık sık kaydetmeyi unutmayın. Şimdi gelelim bu oyundaki esas zor noktayı başarmaya, yani gelir elde etmeye. Caesar'ın sabrı dışında iki gelir kaynağınız var, vergiler ve ticaret. Vergi alabilmek için gelişmiş bir şehir ve mutlu bir halk gerekiyor. Halkın mutlu olması için karnının tok, sırtının pek olması şart. Bu yüzden yiyecek üretiminin ihtiyacı karşıladığından emin olun. Bol vergi alabilmek için zengin yerleşim bölgeleri oluşturmanız gerekli. Başlangıçta gelen halk çadır kuracaktır, buralardan vergi alamazsınız. Ancak şartlar uygun olduğundan çadırlar yavaş yavaş lüks villalara dönüşecek, haliyle sizin keseniz dolacaktır, tabii vergi oranlarını fazla yüksek, maaşları fazla düşük tutmadığınız sürece. Bir binanın gelişmesi için belli yapılara yakın, belli yapılardan ise uzak-

Bedeli Ne Olursa Olsun!

Peki ticaret nasıl yapılacak? Öncelikle tercihen anayol üzerine ticaret binaları (Warehouse) inşa etmelisiniz. Diğer hammadde (Raw Materials) ve mal (Workshop) üretim binalarını ise mümkün olduğunca yakınına kurun ki arabacılar fazla dolaşmasın. Sonra tüm binaların tam kapasite çalıştığından emin olun. Warehouse binasına tıkladığınız zaman çıkan menüden hangi hammadde ve hangi malların alındığını belirleyin. Eğer herşey yolunda giderse kısa sürede burası mallarla dolacaktır. Şimdi ekranın sağındaki menüde bulunan harita ikonuna basıp ticaret yapabileceğiniz şehirlerin gösterildiği haritaya gidin. Burada her şehrin ne alıp sattığına bakın ve bedelini ödeyip biriyle ticaret hattını açın. Dikkat! Eğer açtığınız hat deniz aşırı ise deniz kıyısında bir limana ve onun etrafında kurulmuş bir endüstriyel komplekse ihtiyacınız olacaktır. Hattı açtıktan sonra ticari danışmana (Trade Advisor) gidip hangi malı alacağınızı ve satacağınızı belirleyin. Yoksa tüccarlar bomboş geçip giderler. Demir satıp buğday ve silah alan bir yerle ticaret yapıyorsanız derhal çiftliklere ağırlık verin. Ayrıca bir silah dükkanı yapıp gelen demiri işleyin ve tekrar onlara satın! Fiyatları hep Roma belirler unutmayın. Bu arada Antik Roma'nın çok tanrılı inanışa sahip olduğunu unutmayın, eğer buradaki beş ana tanrıyı memnun edemezseniz canınıza okurlar, oldukça kaprislidirler kendileri. Sık sık onurlarına şölenler verin ve şehir büyüdükçe adlarına daha fazla tapınak dikin, yoksa halk sizi kafirlikle suçlayabilir!





Onurunuzdan Vazgeçmeyin!

Caesar 3 gerçekten de oldukça detaylı ve oynaması zaman alan bir oyun, burada ancak temel öğelere yer verebildim. Grafikleri ve animasyonları oldukça iyi, ses efektleri ve müzikleri de hiç fena sayılmaz. Gelişmiş bir şehre bakarken kendimi huzurlu hissettim. Banyolardan yükselen neşeli kahkahalar, tiyatrodan gelen alkışlar, tapınaklardan sızan mırıltılar, yani antik bir şehrin tüm sesleri ve görüntüsü var. Doğru, biraz zor bir oyun, ama bence ekran başında çabalamaya değer. Impressions programcıları güzel iş çıkarmışlar doğrusu. Eğer SimCity hayranıysanız ve eski Roma ile de ilgileniyorsanız sizi hayalkırıklığına uğratmayacaktır, tavsiye olunur.



CAESAR III Sierra / Strateji / 1 CD

YAZAR	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Ekim 98

GENEL PUAN **8**

M.I.A.

MISSING IN ACTION

Amerika, Vietnam savaşından 300 bin asker kaybederek geri döndü. Ve eğer Amerikan helikopterleri olmasaydı, ülkeye geri dönen plastik torba sayısı çok daha yüksek, Vietnam'daki Amerikan askerleri için ise hayat çok daha zor olacaktı.

Missing In Action. Kısaca MIA. Savaş sırasında kaybolan ama öldüğü kesin olarak onaylanmamış askerlerin dosyalarında yazan bir ibare. KIA (Killed in Action) ise öldüğü kesinleşen askerlerin dosyalarına işlenen üç kifayetsiz harf. Evet Vietnam'da 300 bin Amerikalı "KIA" mertebesine erişmiş olabilir, ama helikopterler olmasaydı, bu sayı çok daha fazla olabilirdi. Vietnam'daki gibi modern gerilla savaşlarında kazanan tarafta bulunmak istiyorsanız, elinizin altında mutlaka üç-beş helikopter olmalı. Tamamen ormanlık araziden oluşan, geri dönenlerin "Yeşil Cehennem" diye tabir ettikleri Vietnam'da, askerleri sıcak çatışma ortamlarından kurtarma, kara birliklerine yakın hava desteği sağlama görevleri helikopterlere düşüyordu. Ve Vietnam savaşının Amerika tarafındaki bilançosunun çok daha ağır olmasını engelleyen yine bu hayati görevi üstlenen helikopterler ve onların cesur pilotlarıydı. İki pilot tarafından kullanılan, önünde ve iki yanındaki makineli tüfeklerden ölüm kusan, modifiye edilmiş bir UH-1 Huey Gunship, bütün Vietkong'ların korkulu rüyasıydı. Bütün bunların MIA ile ilgisi ne? Missing in Action adlı bu oyun, tarihin utanç ve ölüm dolu sayfasını Vietnam savaşını bir helikopter pilotunun gözünden yeniden yaşamanızı sağlayacak.



Dramatik bir Giriş

Amiga sahibiyken ellerim joystickle kenetleninceye dek oynadığım sayılı oyunlardan birisiydi Desert Strike. Dudak uçuklatan grafikleri (şimdi görsem hayata küserim) ve ses efektleriyle (ciuvv bum şeklinde) o zamanlar Strike'dan iyisi yoktu. Daha sonra çıkan devam oyunu Jungle Strike'ı ise, şey, en nazik şekilde "mideden ağız yoluyla çıkan sıvı" olarak nitelendireceğim. Geçen sene gelen ve aynı seriden olan Nuclear Strike fena değildi, ama yine de bir şeyler eksikti. Bilgisayar grafik ve ses teknolojisindeki onca gelişmeye rağmen, Desert Strike'ın havası bu oyunda da yoktu. Böylece piyasada bulunan birkaç simulas-

yonun dışında oynamaya değecek hiç helikopter oyunu kalmıyordu. - DU diyorum, çünkü artık Missing in Action adlı nurtopu gibi bir heli-action oyunumuz var.. Ben biraz evvel tarih dersi verirken uyuklayanlar için tekrar ediyorum: Missing in Action, Vietnam savaşında görev alan bir helikopter pilotunu canlandırdığımız kaliteli bir action-savaş oyunu. Doğrusu oyunu yapanların hakkını vermeli, grafikleriyle, sesleriyle uzun süre kapılıp gidebileceğiniz bir oyun hazırlamışlar. MIA'nın öyle bir özelliği var ki, ben adına SÜREKLİLİK diyorum, bir görevi geçemeyince hırs yapıp tekrar tekrar, taa ki o görevi geçene kadar oynama isteği vermesi. Ve bence, bunu başaran bir oyun en azından 8 yıldızı hak ediyor demektir (Dur bakalım, daha yazının ortasında oyunun notunu verdik. Hadi hayırlısı).

Görev başlarında çıkan videolar çok güzel. Gerçi sürekli aynı insanlar (siz, yani Captain Mann, radyocu "Preacher" ve dana çavuş "Todd") ve birkaç figüran oynuyor ve sürekli aynı yerde geçiyor (bir kumanda çadırı), ama filmlerin kalitesi Vietnam savaşının atmosferini hemen yakalamanızı sağlayacak. Yani adamlar biraz daha uğraşsalar film bile çekebilirlermiş. Oyuncular tanıdık olsa, bu ara videoların Platoon veya bir başka Vietnam filminden araklama olduklarını zannedebilirdiniz. Bu arada, esas oğlanın bu demolarda gözükmesi de ayrı bir sevinç kaynağı. "Biz kimiz, nasıl bir tipimiz var" misali yönetilen karakteri hiç göremediğiniz oyunlar bende çabucak antipati uyandırır. Oyunlarda bile olsa kendimizi bilmek, kendi kendimizle tanışık ve barışık olmak insana iyi geliyor (- Merhaba ben, sana beni tanıştırmak istiyorum - Nası yani !?!!).



Oyun, herbiri yedişer görev içeren dört harekattan oluşuyor. Programcılar, aksiyon oyunlarının hep düştüğü "heyecanla başlayıp, sonradan kendini tekrarlama ve monotonlaşma" hatasından kurtulmuşlar. Genellikle önünüze çıkan herşeyi öldürmek yerine, cephanenizi akıllıca tüketmek, öncelikle önemli hedefleri temizleyip, cephane ve hasar durumunuza bağlı olarak, geriye kalan Vietnam güçlerini temizleyip temizleyemeyeceğinize karar vermek zorundasınız. Her başınız sıkıştığında üssünüze geri dönüp cephane fullemek, delinen zırhınızı gıcır gıcır yenisiyle değiştirmek gibi bir şansınız yok. İnebileceğiniz çok az yer var, onlar da haritada gözükmüyor, bulduğunuzda ise size yeni bir silah vermekten öte bir yardımda bulunmuyorlar. Böylesi bir gerçeklik oyuna çok şey katmış.



Helikopterinizi biraz arkadan ve üstten görüyorsunuz. Böylece savaş alanının çok büyük bir kısmı da görüş alanınıza giriyor. Helikopteri yakın ve uzak olmak üzere iki farklı mesafeden görebilirsiniz. Yakın mesafenin ne işe yaradığını ilk başlarda anlayamamıştım, görünüş olarak uzak mesafeden hiç farkı yok gibiydi. Ama bir türlü göremediğim düşmanlardan 10 bininci kurşunu yedikten sonra anladım ki, yakın mesafe, alçak uçarken sağda solda saklanmış VC (Vietcong) askerlerini ve ağaçların altındaki hava savunma bataryalarını görmek için tek şansınız. Bazı (çoğu) oyunlardaki bina-araç-insan boyutlarındaki orantısızlık bu oyunda yok. Belki de sırf bu yüzden oyuna ilk başta uyuz olacaksınız, zaten helikopteriniz küçük gözüküyor, bir de bununla orantılı boyuttaki askerleri yemyeşil dağlarda, çayırlarda ararken gözleriniz bozuluyor (herifler de salak değil tabii, fosforlu gece kıyafetleriyle çıkmıyorlar ortalığa, paso yeşil giyiniyorlar). Ama bir kere herşeyin bu kadar "minik" olmasına alışınca, işte asıl eğlence o zaman başlıyor ve grafikerlerin bu oyuna harcadığı emeğe hayran oluyorsunuz. Lanet bir askerin etrafında 10 tur atıp da bir türlü vuramayınca, bir Rus tankının namlusunun yavaş yavaş size döndüğünü görüp "Yusuf" dediğinizde, alev alan bir jipin önce spin atıp durduğunu, şoförü tam atlayıp kaçarken jipin infilak ettiğini ve şoförün havaya savrulup kan revan içinde yerlerde süründüğünü gördü-



günüzde, oyuna hayran oluyorsunuz. Tabii böylesi bir detayın maliyeti de oldukça yüksek olacaktır. Esas güzellikleri oluşturan özel efektleri görmek için 3D hızlandırıcılı bir P166 tavsiye olunur.

Peki Ama, Nasıl Olacak Bu İşler ?

Oynanış olarak anlatılacak fazla bir şey yok. Size verilen çeşitli görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Görevler saldırı, araştırma, savunma, refakat, hedef belirleme vs. vs. vb. gibi birçok çeşitlerde geliyorlar ve asla sıkmayacak kadar birbirinden farklılar. Özellikle bilmeniz gerek birkaç şey var ki, aşağıda bulunuyorlar. Hissiyat içerisinde okuyunuz. DIKKAAAAYT!!!



✘ Çoğu görevde yalnız olmayacaksınız. İki adet saldırı helikopteri, bir SEAL timi, topçu taburu, hava bombardımanı gibi destek birimleri bazı görevlerde sizinle birlikte olacak. Bunlara hedef göstermek için kırmızı ve yeşil işaret fişeklerini kullanıyorsunuz. Ama her güzel şey gibi bu fişekler de çok kısıtlı, ona göre dikkatli olun, akıllı harcayın, aklınızı almasınlar sonra!!!!

✘ Haritada başıboş uçarken açık mavi daireler görürseniz koşarak inin. Buralarda helikopterinize çok özel silahlar takılıyor. 30 mm'lik top ve napalm bombası bunlardan sadece ikisi, sadistlere özel.

✘ Elinizden geldiğince sivillere dokunmayın. Peki hangisi sivil, hangisi değil (kafiye?) nasıl ayırtedicez ? Hedef imleci birisinin üzerine gelince kırmızıya dönmüyorsa, o hedef sivildir. Gerçi bir iki kez bir türlü göremediğiniz birileri tarafından düşürüldükten sonra tamamen "Vietnam Sendromu"na yakalanıyor ve sivil düşman ayırdetmeden etrafta hareket eden ne var ne yoksa tırsıp öldürmeye başlıyorsunuz. İnekler de dahil.

✘ Eskort görevlerinde hemen yükselin ve görev sonuna kadar en üst irtifada uçun. Bunun birkaç faydası var. Birincisi, eskort ettiğiniz araca bindirmezsiniz. İkincisi, yüksekteyken düşmanlar önce sizi görür ve size ateş etmeye başlarlar. Aptalca olabilir ama sizin helikopteriniz genellikle korumanız gereken araçlardan çok daha sağlam. Ve üçüncüsü, onlar sizi erken gördüğüne göre, siz de onları erken görürsünüz ve bummm.

Missing in Action, uzun zamandır oynadığım en zevkli action-savaş oyunlarından birisi. Gerçi Vietnam konseptinden nefret ederim (ne işin var elalemin ülkesinde?); ama şunu da utanarak itiraf ediyorum, oyunu oynarken yerdeki çekik gözlülerin gerçekten ölmelerini istedim, öldürdüm de. Tıpkı gerçek savaş gibi, onların da birer insan olduğunu (her ne kadar sanal olsa da) unutuyorsun, onlar sadece beni öldürmek için orada bulunan 'şey'ler diyorsun. Kimbilir, belki de gerçek savaş pilotları da aynı şeyleri hissediyorlardır...

M.I.A

MISSING IN ACTION GT Interactive /Action / 1 CD

GENEL PUAN: 8

YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 190 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick **LEVEL CD : Verilmedi**

POPULOUS™ THE BEGINNING

Sakin olun, derin derin nefes alın. Benliğinize sımsıkı sarılın, kendinize mukavvet olun. Siz, yaşlı beyefendi, kalbiniz sağlam değil gibi geldi bana, odadan çıksanız iyi olur, çünkü söyleyeceklerim kalbiniz için pek de hayırlı olamayabilir. Bekliyorum... Tamam mı? Bizimle kalanlar sağlam değil mi? Peki öyleyse, sıkı durun bombayı patlatıyorum: YENİ BİR REAL TIME STRATEJİ OYUNU GELDİİİİİİ! Heeey, o torbaları boşuna mı dağıttık kardeşim, niye yere kusuyorsun? Sen, pencereden atlamaya çalışan zat-ı muhterem, hemen buraya gel, başımı belaya mı sokacaksın benim? Ahhh, böyle olacağını biliyordum, millete gına geldiğini, hatta gınanın bile artık sıkılıp gittiğini bile bile neden hala real time strateji yaparlar ki? Yeter artık, yeter, yeter, YETEEEEER!!!!

Hop, hemen kaçmayın sevgili okuyucular. Biraz evvel benim hayat felsefem olan TERS PSİKOLOJİ'ye maruz kaldınız. Karşımdakinin en kötüyü beklemesini sağlayıp, sonradan hayal kırıklığına uğramasına engel olmak isterim. Biliyorum, hepiniz RTS deyince kaçacak delik arıyorsunuz, şu ana kadar çıkan bu türden elli oyunun belki beşi, bilemedin on tanesi kaydadeğer şeylerdi. **Ve bu türün kralı olan Starcraft, tahtından aşağıya bakıp yeni yetme çömezlere gülerken, piyasada "Ben oldum"** diyebilen RTS'lere pek rastlanmıyor. Genellikle C&C veya Red Alert kopyası olan ve şirketlerin gariban gençlerden üç beş kuruş daha sızdırmak zihniyetiyle yaptığı oyunlar, bizim gibi bilinçli oyuncuları kandıramıyor artık. Uzun süre bekleyip de hüsrana uğradığımız, canım Dune 2'nin devamı olan Dune 2000 bile sılık bir pazar payı kapma aracı olmaktan öteye gidemedi. Ve Populous 3 de Dune 2000'in geldiği kaynaktan geliyor. Yani Electronic Arts'dan, ama yapımcı şirket yılların tecrübesi Bullfrog olunca işler değişiyor tabii. Pop3 (ben Populous 3'e kısaca Pop3 derim, samimiyizdir de) serinin önceki oyunlarındaki tanrıcılık oynama temasını, teknoloji çağının üç boyutlu üstün grafikleriyle birleştirip sıcak sıcak servis ediyor. Yiyip yemiyeceğiniz sizin zevkinize, ve yemek takımınızın (yani bilgisayarınızın) gücüne bağlı. Afiyet olsun.

Benim gibi eski kurtların iyi bildiği oyunlardandır Populous. Grafikleri, sesleri ile strateji türünün liderlerinden biri olmasının yanı sıra, strateji oyunlarına "Tanrı rolünü üstlenme" fikrini ilk sokan oyun olmasıyla türündeki önderlerden birisidir. Arkasından çıkan devam oyunu Populous 2 ise, tam anlamıyla bir şaheserdi. Atasının en iyi yanlarını taşıyan Popu2 (samimiyet), bunların üstüne bir dolu yeni özellik ekliyordu. Bu özelliklerin başında, rakip tanrının sefil kırmızı kullarını öldürmek için kullanabileceğiniz onlarca felaket yaratabilmeniz geliyordu. Zevkinize göre, isterseniz düşman köylülerini bir hortumla alıp denize fırlatabilir, tepelerine ateş topları yağdırabilir, okyanustan dev bir dalga çağırabilir veya köylerinin ortasından bir volkan çıkartabilirdiniz. Pop3 ise (aşırı samimiyet), bayrağı amcasının bıraktığı yerden alıyor ve yeni bir boyuta taşıyor: Üçüncü boyuta.

Nobody Said That...

Populous 3 - The Beginning mantık olarak ilk iki oyundan daha önce geçiyor. Onlarda bir tanrıyı yönetirken, bu oyunda doğanın güçlerini istediği şekilde kullanabilen bir Şaman'ı yönetiyoruz. Amacınız, bulunduğunuz güneş sistemindeki bütün gezegenleri dolaşıp, rakip kabileleri ve şamanları öldürmek. Tabii bu ufak zaferlerin sonunda ulaşmayı amaçladığınız büyük bir ödül var ki, o da, ehem, bir tanrı olmak. Bu fikri işleyen bir oyun herkesin hoşuna gitmeyebilir, özellikle de Türkiye gibi bir ülkede, ama önyargıyla yaklaşmazsanız, Populous 3'ün gerçekten de iyi bir oyun olduğunu göreceksiniz.

Popul3 (sıkıntı), abilerinin sahte üç boyutlu izometrik grafiklerinden sıyrılmış. Artık olayları gerçekten üç boyutta görüyorsunuz. Ve diğer RTS'lerin aksine, Popu3'teki oyun alanı kare veya dikdörtgen değil, tam bir küre. Yani ekranı hep aynı yöne doğru kaydırırsanız, başladığınız noktaya geri gelirsiniz (Macellan amca, seni saygıyla anıyoruz). Dünyayı yüzeyinden veya yörüngeden görebilirsiniz. Ben bu iki görüşe savaş ve stratejik bakış açıları diyorum, isterseniz siz de öyle deyin (sanki başka şansınız var da!!!). Evet sevgili okur, BEGIN A NEW GAME de bakiim. Tamaam, sevgili Şaman'ınız ortaya çıktı, şimdilik etrafta birkaç köylü ve şamanın öldüğü zaman yeniden dirildiği taş sunaktan başka bir şey yok. Gözleriniz ekranın biraz soluna kayınca bir de görüyorsunuz ki, amanın o da ne? MENÜÜÜÜ!!! Sol üstte dünya haritasını görüyorsunuz. Onun altında elinizdeki köylü ve asker türlerinden kaçar tane olduğunu görüyorsunuz. İhtiyacınız kadar askeri buradaki resimlere tıklayıp seçebilirsiniz. CTRL+Tıklayarak beşer beşer, SHIFT+TıkTık ile bütün adamları seçersiniz.

Köylüler ortalıkta şebek gibi dolaşmasın, onlara bir iş verin isterseniz. Menülerden BİNA işaretli olanı seçin, buradan yapımını öğrendiğiniz binaları alıp, oyun alanında istediğiniz bir yere yerleştiriyorsunuz. Daha sonra birkaç köylü seçip, yerleştirdiğiniz bina planının üzerine tıklıyorsunuz, hemen koşup odun toplayıp bina yapıyorlar. Bu arada, oyunda ilerlemek için yeni bina ve büyüler öğrenmeniz gerekiyor. Bunun için ise şamanı etraftaki totemlere, putlara ve eski bilgilerin saklandığı tapınaklara gönderip tapmalısınız. Üstteki çizgi dolunca büyü ve bina bilgileri sizindir. Bazı totemler büyü falan vermez, denizin üzerinde işinizi kolaylaştıracak yolların o-





luşmasını sağlar (tabii oyun ilerledikçe büyü ile kendi yolunuzu kendiniz de yapabiliyorsunuz), bazıları ise çok güçlü büyüler verir ama bunlar sayılıdır ve bitti mi bir daha yapamazsınız.

Peki bu bina ve büyü olaylarının kaynağı ne? Değirmen dönüyor da, suyu nereden geliyor acaba? Şöyle, bir kulübe yaptıktan sonra köylüleri içine sokarsanız, size dua etmeye başlarlar. Siz de böylece MANA kazanırsınız. Hayır, anlam manasında olan MANA değil, büyü gücü demek olan MANA bu. Yaptığınız bütün binalar ve büyüler bu güçten yer. Ne kadar çok kulübe ve içlerinde ne kadar çok köylü olursa, MANAnız da o kadar çabuk dolar. Mana gücünüzü soldaki resmin altındaki çubuktan görebilirsiniz. Zor durumda kaldığınızda gereksiz büyülere sağ tuşla tıklayıp dolmasını durdurursanız, mana gücü daha çabuk artacaktır.

It's An Easy Life

Köylüleri kulübelere tıkıştırınca, zaman içinde sıkıntıdan üreyecekler ve küçük kulübelere sığmamaya başlayacaklar (Lan adam adama nası...? Töbe töbeee!?!). İçeride iyice sıkışınca, dışarı çıkıp odun toplayacaklar ve kulübeyi genişletecekler. Böyle böyle bütün kulübeler beşer kişilik olunca, artık köylü fazlaları sokakta kalacak. Tabi kışın ayazında donan bir köylüden alınan hayır duası da verimli olmaz. İsterseniz yeni kulübe yapıp bu garibanlara da başlarını sokacak bir yuva verirsiniz. Ama evlerinde kuzu kuzu dua eden bir avuç köylü, gözü dönmüş kırmızı insanlar köyü bastığında beş para etmediğinden, fazlalık köylülere iş verip istihdam sağlamaya ne dersiniz? O zamanlar simitçilik, cam silicilik ve CD'li dergide yazarlık (!!?!) gibi parlak meslekler olmadığından, adamlarınızı sadece savaşçı veya rahip olarak yetiştirebiliyorsunuz. Bunun için önce savaşçı ve rahip eğitmeye yarayan binaları keşfetmeli ve bunları yapmalısınız. Daha sonra köylüleri seçip, bu binaların üzerine tıklarsanız, adamlarınız sırayla okuyup adam olup, asker veya rahip çıkacak, büyüyünce it kopuk olmayacaklar. Toplam altı çeşit adamınız var. Bunlar;

ŞAMAN: Oyundaki tek kadın. Büyü yapar, köylüleri, askerleri yönetir. Hepsini birden ölüme gönderirken gözünü bile kırpmaz (bütün kadınlar aynı arkadaş, oyunlar da bile). Acayip narsisttir, bütün gün ortalıkta "Ben bir taneyim, şu koca dünyada benim gibisi yok" diye dolaşır durur. Ama koskoca köydeki tek hatun kişi olduğunun farkında da değildir, eğer farkında olsa biraz daha kapalı giyinir.

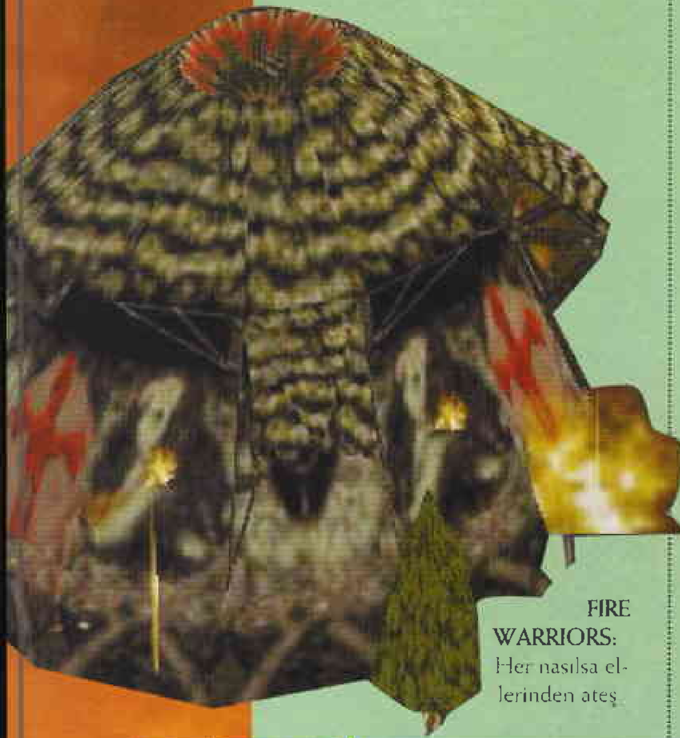
KÖYLÜ: Kulübelerinde oturup dua ederler, asker veya rahip olabilirler. Düşman gelince cesurca dalarlar, ve hayatlarını bir kilo cesur kuşbaşı olarak tamamlarlar. Bir de, anlamsızca ürerler (Lan nası....?!? Töbeeeeeee!!! Daş yağacak, daaaaşşş!!!)

SAVAŞÇI: Kılıç üstadı, neodertal Obi Van Kanobi insanı. Savaşlarda en çok kullanacağınız bu gariplar, ilk gördükleri rahip tarafından kafalanmaya çok müsaittirler.

RAHİP: Teke tek savaşlarda hiçbir işe yaramaz. Silahı yoktur, kendini ise ancak bir köylü kadar savunabilir. Peki ne işe yarar bu amcamlar? Anlatılım, düşünün rakibiniz on askerle köyünüze dalmaya geliyor, sizin elinizde ise üç köylü, bir rahip binası ve 20 saniye zaman var. Hemen köylülerden birine ekspres diploma verip rahip yapıyoruz, sonra da düşmanın geldiği tarafa gönderiyoruz. Askerler rahibin menziline girince rahip başlıyor konuşmaya; "Bakın arkadaşlar, sizin yolunuz yanlış. Bize katılın, bizde vergiler az, ücretler daha uygun. Gelin canlar tanış olalım, medeniyet kuralım. En büyük ŞAAAMAAAN bizim ŞAAAMAAAAAN. Kırmızı ŞAMAN SUCKS" gibi laflarla düşman askerlerini kafalamaya başlıyor. Menzile giren herkes savaşı bırakıp rahibi dinliyor, uzun süre rahibe saldıran olmazsa da sizin tarafınıza geçiyorlar. Yani, şaman tarafından savunulan bir ra-



hip, rakibin 10-15 askerini rahatlıkla sizin saflarınıza katabilir. Rahiplerden sadece şamanlar ve düşman rahipleri etkilenmez. Düşman köyüne asker gönderirken en az dört rahip katın yanlarına, hem rakipleri size katar hem de düşman rahiplerini "AHA İŞTE ZINDIIICK, VURUN KAHPEYEEEE" diye afişe eder.



FIRE WARRIORS: Her nasılsa ellerinden ateş topu çıkartırlar, birisi iki askeri, beş köylüyü cozurdatmaya yeter. Hatta rahiplerin menziline girmeden iki kere ateş etmeyi bile başarırlar, tuttururlarsa rahibin bütün konsantrasyonu bozulur, "OYNAMIYOM YAAA" der gider. Tutturamazsa, vay haline, o da kafalanır.

ALTINCI TİP: Oyunu oynadığım sürede karşılaşamadım. Sizin engin bilginize bırakıyorum.

Being The ALLMIGHT ONE!!!

Gelelim sevgili şamanımızın marifetlerine. Bir kere öldüğü zaman panik olmayın, üç-beş adamınızı taş sunağa getirip şamanın yeniden doğmasını sağlayabilirsiniz. Kendisi çok esnektir, her yola gelir. Büyü yapar, özellikle bu konuda çok iyidir. Size öyle güzel bir büyü yapar ki, parmaklarınızı yersiniz, tabii yerinde bulabilirseniz. Yapabileceği büyüler şöyledir (en azından benim gördüklerim):

BLAST: En basit ve ucuz (MANA bakımından) büyü. Vurduğu adamı ve yanındakileri havaya savurur. Şansınız varsa bunlar suya düşer, düşmezse bir daha atarsınız, o zaman kesin ölür. Gereken MANA: Çok az.

LIGHTNING: Blast'ın çok daha güçlüsü. Özellikle uzun menzilli olması ve binaları yakıp kullanılmaz hale getirmesi çok işinize yarayacak. Bu arada, yüksekte durursanız menziliniz daha geniş olur. Aklınızın bir köşeciğinde bulunsun. MANA: Orta çoklukta.

LAND BRIDGE: Haritanın herhangi bir yerinde kara parçası peydah olur. Böylece denizden geçebilir, dik tepelere tırmanabilirsiniz. MANA: Az gibi sankı.

INVISIBILITY : Babadan kalma görünmezlik olmadan olur mu hiç, işte o da burada. Askerlere boşuna yapmayın, saldırınca etkisi geçiyor. Daha çok, rahiplerin savunmadan sızıp rakip köyün orta yerinde sümüklü böcük satmaları için kullanın. MANA: Eh işte.

SWARM: Kocaman bir böcek sürüsü değdiği bütün düşmanların kontrolsüzce kaçmasını sağlar. Özellikle kötü giden savaşlardan kaçmak için ideal. MANA: Az çok.

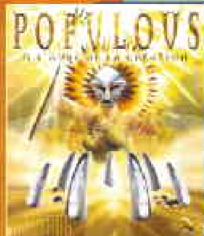
ERODE: Land Bridge'in tersi. Yaptığınız yerdeki kara alçalır. Düşmanın deniz kıyısındaki köylerine yaparsanız, koca köy denizin dibini boylar, Atlantis misali. MANA: Çok gibimsi.

MAGICAL SHIELD: Yaptığınız adamlar belli bir süre ölümsüz olur. İyi büyüdür ama çok geç dolar. MANA: Çoook çok.

ANGEL OF DEATH: Ölüm şeysi. Önüne çıkanı yer, arkadan geleni de... neyse. Yani kısaca korkunç bir eser. Yapın üç tane, düşman köylüleri çığlıklar içinde ölürken ıslık çala çala köyünüze geri dönün. Tabii ya, nasıl olsa onlar da erkek değil mi? Kalpsiz kadın şaman, n'olcek!!! MANA: Cocaman çok.

BLOODLUST: Kısaca "kuduz musun nesin birader?" büyüsü. Bütün askerlerinize yapın ve düşmana gönderin, rahip falan hak getire, herkesi doğrarlar da, "Daha yok muuu?" diye ulurlar. MANA: Amanin booo!!!

Bir iki dene daha büyü var ama, onları da siz görün. Word 7.0, harf say bakem. NEAAA? 11905 mi, yazıyı hemen bitirmeliyim. Sonuç olarak eğer sisteminiz kaldırıyorsa Po3'ü (bu sefer yer darlığı) gözünüz kapalı alın. Ama ilk başta kontrolü çok zor geliyor. Özellikle sayılara asker grupları atayamamanız, her seferinde askerleri yeniden seçmenizin gerekmesi sinir bozuyor. Bunun haricinde eksisi yok, bu arada EYVAH SINIRI AŞTIK GALİBA, ELVEDA ARKADAŞLAR, DÜNYA YUVARLAK DEĞİLMİŞ, DÜŞÜYORUUUUUUU.....



Populous-The Begining Electronic Arts /Real Time Strateji / 1 CD

GENEL PUAN: 8

YAZAR	: Sinan AKKOL				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 110 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN : Aral ithalat TEL : (0212) 659 26 73				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Kasım 98

Axis & Allies

Tarihi Kazananlar Yazar

Sosyologlara göre ilk yönetim biçimleri insanların biraraya gelip 'Hadi bir devlet kuralım da bizi adalet içinde yönetsin' demesiyle değil, savaşlar sonucunda ortaya çıktı. Büyük uygarlıkların hepsi aynı zamanda savaşçı uygarlıklardı. Çağlar boyunca da hem bilimsel hem sosyal gelişmelerin çoğu savaşlar nedeniyle oldu. İnsanoğlunun ilk buluşları balta, mızrak, ok ve yaydır. Metal işleme tekniği de büyük olasılıkla bu maddenin silah olarak potansiyeli nedeniyle gelişmiştir. Sovyetler kıtalararası bir nükleer roket tasarlamışlar, ama daha hafif nükleer başlıklar yapılınca bu roketi ilk uzay uçuşlarında kullanarak uzay yarışını başlattılar. Ama kuşkusuz en büyük gelişmeler en büyük savaş sırasında yaşandı. Radar, roketler, jet uçakları ve nükleer teknoloji gerçek anlamda İkinci Dünya Savaşı zamanında ortaya çıktı. Günümüz dünyasını da büyük ölçüde bu savaş biçimlendirdi. Yıkılan Avrupa gücünü ve egemenliğini yitirip sömürge sistemi görünüşte sona ererken, Amerika ve Rusya ortaya çıkan boşluğu doldurarak süper güç oldular ve tüm dünya bu iki eski müttefikin gizli savaş alanı haline geldi. Sonuçta ekonomik olarak güçlü olan Amerika bu savaştan zaferle çıkarak dünyanın tek lideri oldu. İnsan bazen düşünüyor: Almanlar kazansaydı çok mu fark ederdi diye. "Ama Hitler manyaktı" diyenleri duyar gibiyim. Evet Hitler manyaktı, sivil hedefleri bombalama işini başlatan. Alman ve Japon kentlerinin üzerine binlerce ton patlayıcı ve iki de atom bombası sallayan müttefikler gayet akıl sağlıkları yerinde insanlardı. Her neyse yazı lise 1 tarih dersine dönüşmeden oyunumuza geçelim. Axis & Allies adından da anlaşılacağı gibi İkinci Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Tür olarak ise masaüstü oyunundan uyarlanmış bir strateji olarak adlandırılabilir. Daha önce Risk oynadıysanız, neden bahsettiğimi anlarsınız. Kutu stratejiler çok zevklidir, birkaç kişi başına oturunca ülkeler işgal etmeye, geçici anlaşmalar yapmaya ve ölümcül ittifaklar kurmaya başlarsınız, en sonunda da oyun gece yarısına doğru bir kavgayla biter. Eskiden Amiga'da Third Reich adında masa üstünden uyarlama bir oyun vardı, ne yazık ki A&A onun kadar kapsamlı değil. Kutu oyunlarının avantajı karşınızda gerçek insanların olması, bilgisayar stratejilerininki ise çok ayrıntılı olabilmesidir. Böyle olunca da A&A'yı neden bilgisayara aktarmışlar ben anlayamadım.





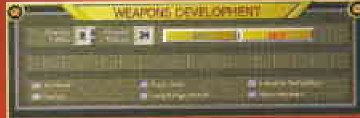
Bir kişiyi öldürürsen bu cinayettir

Oyun İkinci Dünya Savaşı sırasında çekilmiş filmlerle başlıyor. Sırasıyla Almanların Avrupa'yı işgalini, İngiliz hava savunmasını, Rusların Stalingrad cephesindeki savaşlarını, Japonların Pasifik'teki yayılmasını ve Amerikan donanmasının Pearl Harbor'da baskına uğrayışını gerçek savaş görüntüleriyle izliyorsunuz. Ardından ekrana bir menü geliyor. Bundaki seçenekler şöyle: BASIC TRAINING, NEW GAME, LOAD GAME, MULTI PLAYER GAME ve QUIT. Basic Training ile oyunun oynanış biçimi hakkında da bilgi alabileceğiniz gibi, seçeceğiniz ülkeye göre en etkili başlangıç stratejisini de öğrenebilirsiniz. New Game ile yeni bir oyuna başlarsınız. Load Game ile daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklersiniz. Eğer kaydetmeyi unuttuysanız AUTO-SAVE seçeneği oynadığınız oyunun son Turn'ünden başlamanızı sağlar. Multiplayer Game, modem, seri bağlantı ya da Network üzerinden insan rakiplerle oynamak içindir. Son seçenek olan Quit oyundan çıkmanızı sağlar. New Game'i seçtiğinizde karşınıza yeni bir ekran çıkıyor. Savaşacağınız tarafı burada belirliyorsunuz. Bunun için istediğiniz ülkenin üzerine gelip generalini PLAYER 1 olarak değiştirmelisiniz. Her ülkenin bilgisayar tarafından yönetilebilen üç generali var, adlarının yanındaki yıldızlar yeteneklerini belirtiyor. Rakiplerinizin komutanını değiştirerek yapay zekasını belirleyebilirsiniz. Bir de bu ekranda altta dört seçenek bulunuyor.

Options'dan oyundaki ayarlamaları ve kuralları değiştirebilirsiniz. Quick AI'yi seçmenizi öneririm, aksi halde yapay zekanın hareketleri çok zaman alıyor. Oyunun masaüstü orijinalinde zar kullanıldığı için zar atma faslı da can sıkabilir, özellikle savaşan çok sayıda birlik varsa, isterseniz Quick Roll'u seçerek bunu da hızlandırabilirsiniz. Ayrıca buradan Unit Edit'e de girebiliyorsunuz. Böylece birliklerin saldırı ve savunma güçleri ile fiyatlarını değiştirebilirsiniz, ama bu değişiklik rakipleriniz için de geçerli olacaktır. Reset butonu orijinal ayarlara geri dönme-



nizi sağlar. Options'un yanındaki diğer üç seçenek ise BEGIN, HELP ve CANCEL. Begin ile o anki ayarları kabul edip savaşa başlarsınız. Help bilgi almak içindir. Cancel ile başlangıç ekranına dönersiniz. Oyunun mantığı çok basit. Başta söz ettiğim Risk'e oldukça benziyor. Dünya haritası bölgelere bölünmüş. Her bölge Turn başına size belli sayıda IPC yani Industrial Production Certificate getiriyor. Birlik üretirken bu



IPC'leri kullanıyorsunuz. Her birliğin saldırı, savunma ve hareket puanları var. Diyelim ki bir ülkeye saldırıyorsunuz, saldırdığınız birlik sayısı kadar zar atılıyor. Bir Unit için gelen sayı onun saldırı puanına eşit ya da daha düşükse, o Unit bir düşmanı yok etmiş oluyor. Sonra savunan zarlarını atıyor, ama tabii onun için geçerli olan savunma puanları. Düşmanın başarılı atışları ekranın altında mermi biçiminde gösteriliyor. Bu mermileri istediğiniz birliklere siz dağıtıyorsunuz. Savaşa her zaman Rusya önce başlıyor. Ardından Almanya, İngiltere, Japonya ve Amerika şeklinde devam ediyor. Sıranız geldiğinde önce teknoloji yatırımı ekranı çıkar. 5 IPC vererek bir zar satın alabiliyorsunuz. Zarlar atıldıktan sonra gelen altı sayısı kadar teknolojiniz oluyor. Bu teknolojiler roket, jet motoru, süper denizaltılar, uzun menzilli uçaklar, ağır bombardıman uçakları, endüstriyel teknoloji gibi şeyler. Eğer roketi geliştirirseniz hiç bir riske girmeden düşmanı bombalayıp IPC'lerini eksiltebilirsiniz. Endüstri teknolojisini bulursanız birliklerinız birer puan ucuza malolacaktır.

Ne yazık ki hangisini alacağınıza siz karar veremiyorsunuz. Skip ile bunu geçebilirsiniz. Daha sonra birlik satın aldığınız bölüm geliyor. Denizaltıların avantajı saldırıları başarılı olursa düşmanın karşılık veremeden yok olmasıdır, ama uçaklara karşı savunmasızdırlar. Tanklar boş bir bölgeyi aldıktan sonra ikinci bir bölgeye de girebilirler. Uçaklar hareketlerinin sonunda sizin egemenliğinizdeki bir ülkeye inmek zorundadır, dikkat edin, o elde işgal ettiğiniz bir yere inemezler. Bombardıman uçakları normal saldırı yapabildiği gibi, endüstri olan bir yere stratejik bombardıman yaparak düşmanın IPC'lerini de azaltabilirler. Nakliye gemileri iki piyade ya da bir tank birliği taşıyabilirler, saldırı güçleri yoktur. Uçak gemileri de en çok iki avcı uçağı alabilir, ama bombardıman uçağı alamazlar. Battleship'ler bir işgal sırasında eğer doğru kıyıdalarsa, düşmanı bombardımana tutabilirler. Birlikler dışında fabrika ve uçaksavar da satın alabilirsiniz. Her bölgeye bir fabrika ve bir uçaksavar yeterlidir. Yalnızca fabrikası olan bölgelerde en fazla bölgenin Turn başına getirdiği IPC kadar birlik üretebilirsiniz. İsterseniz o Turn hiç bir şey almayıp IPC'lerinizi biriktirebilirsiniz. İşiniz bittiği zaman burayı da Skip ile geçersiniz. Oyunun her eli altı kısımdan oluşuyor ve yukarıda anlattıklarım ilk iki kısımdı. Üçüncü kısım olan Combat Movement sırasında birliklerinizin saldırı hareketlerini belirliyorsunuz. Done butonuna tıkladığınızda Combat aşamasına geçersiniz. Bunda da karşılıklı zarlar atılıyor ve yaptığınız saldırıların sonuçlarını alıyorsunuz. Beşinci kısım Non Combat Movement. Non Combat Movement sırasında birliklerinizi düşman olmayan bölgelerde hareket ettirebiliyorsunuz. Sonraki aşama başta aldığınız birlikleri yerleştirmek. Ardından o el topladığınız IPC miktarı yazıyor ve DONE'a tıklayınca sıra başka bir ülkeye geçiyor. İkinci dünya savaşında tarafsız kalan ve hiç işgale uğramamayı başaran Türkiye ve İspanya gibi az sayıdaki ülkelere giremiyorsunuz, ayrıca oyunun başında bir müttefikiniz olup da düşmanın eline geçmiş bir bölgeyi işgal ettiğinizde, oranın sahibi gene otomatikman o müttefikiniz oluyor. Ekranın sol altındaki Prefences butonuyla SAVE, LOAD, oyundan çıkış gibi işlemlerin yapıldığı bir ekrana geçersiniz.

Ama 1 milyon kişiyi öldürürsen bu bir istatistiktir

Arada çıkan üç boyutlu animasyonlar ve bir başkent işgal edildiğinde ya da kurtarıldığında savaş sırasında çekilmiş görüntülerin ekrana gelmesi, oyunun masaüstünden aktarılmasının getirdiği yavanlığı gideremiyor. Bu arada yarım saat oynadıktan sonra müzikler insanı delirtmeye başlıyor. Ayrıca yapay zeka da program kategorisinde embesil ödülüne aday, sanırım bilgisayar oyuncusu olarak adlarını yazdıkları Rommel, Yamamoto gibi komutanlar mezarlarında takla atıyorlardır. Bence bu kadar basit kuralları olan bir oyun için çok daha iyi bir yapay zeka yazılabilirdi. Şu anki haliyle bütün zorluk dereceleri açık biçimde birkaç saatte bitiyor. bir de endüstriyel zafer seçeneği açıksa belli bir IPC'ye ulaştığınızda ne olduğunu anlamadan zafer marşları çalmaya başlıyor. Bunun dışında bazen uçakların uçakgemisi olan deniz bölgelerinde anlaşılmaz biçimde denize çakılması, bir keresinde Ruslarla oynarken roket geliştirmeme rağmen her nedense normalde olduğu gibi Combat bölümüne geçildiğinde roket saldırısı seçeneği çıkmaması gibi saçmalıklar da yaşadım. Ama tüm bunlara rağmen ne yalan söyleyeyim, belki ikinci dünya savaşına olan ilgim, belki de Risk oynamayı çok sevmem nedeniyle Axis & Allies'ın başında iki kez sabahladım. Yine de nasıl söylesem, bu oyun Türk oyunseverinin (Bu kavramı da yeni icad ettim, sporsever, hayvansever, ölüsever gibi, oyunsever) aradığı oyun değil gibime geliyor. Yani adamlar o kadar para verip yapmış olmasalar, ben dükkana girsem almazdım diyeceğim, ama öte yandan da pek çok oyundan daha fazla takıldım, bilmiyorum karışık duygular içindeyim. Bari şöyle ne şiş yansın, ne kebap biçiminde birleşmişmilletlervari bir şekilde bitireyim. Fazla kafanızı yormadan strateji zevkini tatmak (ne demekse) ve bu arada arkadaşlarınızla zevkli dakikalar geçirmek istiyorsanız bu oyun tam size göre (Abi bu yazı da fazla siyasi oldu, Birleşmiş Milletler, Amerika falan birgün dergiyi hücre evi diye basacaklar, ondan korkuyorum).



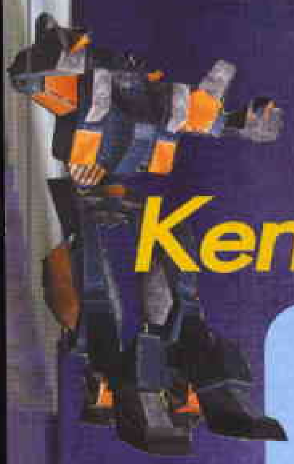


Axis & Allies Hasbro /Turn Based Strateji / 1 CD

GENEL PUAN 6

YAZAR	: Ozan Simitçiler				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 80 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 5 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Verilmedi





SHOGO 昇剛
mobile armor division

Kendi rolünüzü oynayın

Japon çizgi filmlerini bilmeyeniniz yoktur. Kendilerine has çizgileriyle, tipleriyle, hareketleriyle Japonlar, çizgi film dünyasında çığır açmışlardır. Sanırım hepiniz onları ilgi ile izlersiniz (ben hiç kaçırmazdım). Olayları anlatım şekilleri, karakterlerine verdikleri hareketleri ve bunlarla birleşen çılgın ses efekleri yaşamımıza adapte oldular (oldular ama hayatımızı ele geçiremediler). İşte SHOGO da Japon çizgi filmlerinden esinlenilerek yapılmış bir oyun. Kendinizi bir çizgi film başrol oyuncusu zannetmezseniz ne olayım.

Oyunun en güzel yanlarından biri, konuya bağımlı hareket etmeniz. Kendinizi özenle hazırlanmış bir senaryonun içinde buluyorsunuz. Oynadığınız karekterin adı Kenjuro (tipsiz herifin teki, ben sarışın olmasını tercih ederdim). Bu arkadaşı kumanda ederek insanların üzerine korku salan Fallen adlı bir terörist gruba karşı savaşıyoruz. Bu savaşta bize yardımcı olan çok sevgili arkadaşlarımız da var. Bunlarla oyun içinde sürekli iletişim içindeyiz. Bu insanlar size nereye gitmeniz gerektiğini söylüyor. İngilizceniz iyi ise bunların söylediğini dikkate almaya çalışın (sonra sap gibi dolaşmayın).



Oynanış şekli bildiğimiz Doom, Quake tarzı. "Düşman görürsen gebert," mantığı ile ilerliyorsunuz. Elinizde yine bir sürü katliam aleti var. Bunları işinize yarayan şekilde kullanmanızı tavsiye ederim. Bunun yanı sıra oyun 3Dfx'i de destekliyor, ama ille de isterim diye bir şart koşmuyor. Herkesin 3dfx kartı alacak durumu yok tabii ki Lithtech Engine ile hazırlanmış güçlü garfikleri olan ve diğerlerine göre düşük makinada hızlı çalışan bir oyun, herkes alıp oynayabilir (486 bilgisayarları olanlar hariç).

Menü, menüyü, menüye, menüde, menüden

Oyunu çalıştırdığınız zaman karşınıza Autorun menüsü geliyor. Adamlar menüyü tıka basa doldurmuşlar, oyunla ilgili ne kadar ayarlama varsa hepsi burada. Değişiklik olsun diye bir de yemek tarifi koysalar iyi olurdu. Bu menüye ve bundan sonra karşınıza çıkacaklara bir göz atalım...



★Launch: Hazırsanız başlayalım. Bunu görür görmez hemen üzerine atlamayın. Diğerlerine de lütfen bir göz atın.

★Multiplayer: Modemle, Internet'ten ve seri bağlantı ile oynama ayarlarınızı buradan yapabilirsiniz.

★Display: Oyunu çalıştırmadan önce mutlaka uğramanız gereken bir yer. 3Dfx veya Software ile oynuyorsanız ayarları buradan yapılıyor. Normal olarak kendisi 3Dfx'i otomatik olarak algılıyor. Ama siz yine de bir göz atın. Çözünürlük ayarları da burada, ekran kartı özelliklerini biliyorsanız, kaldırabileceği bir çözürlüğü seçin.

★Advanced: Oyunla ilgili daha fazla ayrıntıya inebileceğiniz yer. Sistem özelliklerinizi çok iyi biliyorsanız burada çeşitli oynamalar yapabılırsiniz, aksi durumda hiç dokunmayın derim.

★Game Demos: Firmanın diğer oyunlarının tanıtım demoları ve kısa bir bölüm.

★Help: Yardım menüsü. Oyun hakkında herşeyi bulabılırsiniz..

★Quit: Yanlışlıkla basmışım abi diyenler için oyundan çıkmak için konulmuş bir seçenek.

Bu menüden sonra oyununuz güzel bir demo ile başlıyor. Şarkı Japonca, sözlerini dikkate almayın. Demodan sonra Ana Menü geliyor, buna da bir göz atalım.

Menünün hası burda abiii

★Single player: Yeni oyuna başlamak için sabırsızlanıyorum ama önce.

★New game: Oyuna direkt girer (artık girsin yaniiii..)

★Load game: Kayıt ettiğiniz oyunu yükleyebilirsiniz.

★Save game: Oyunun içinde işe yarayan bir seçenek. Direkt F6 ile de kayıt edebilirsiniz.

★Custom : Önceden ayarlanmış bir bölümü oynama şansını sağlıyor.

★Back: Diğer tarafta unuttuğum bir şey var. Geri dönüş.

★Multiplayer : Baştaki menüye sallıyor sizi.

★Options: Ses, görüntü, kontrol ayarlarınızı buradan yapabilirsiniz.

★Credit: Oyunun yapıcılarının kim olduğunu öğrenebilirsiniz (birçoğu Japon).

★Quit: Sıkıldım oyundan artık diyenler için konulmuş bir seçenek.



OYUNA BAŞLAYIN

Bütün ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna başlayabilirisiniz (oh bee nihayet). Önce kontrollere değinelim. İlerlemeyi yön tuşları veya mouse'un sağ tuşuna basılı tutup, mouse hareketleriyle yapabiliyorsu-

nuz; yukarı bakma: Page Up, aşağı bakma: Page Down, ortalama: End, ateş etme: Ctrl veya mouse'un sol tuşu, sağa yan gitme: Ç, sola yan gitme: Ö, zıplama: Space, eğilme: C, dışarıdan görme: B, silahlar: rakamlara yerleştirilmiş (beş numaralı silahın yakınlaştırma modu var, tekrar beşe basarsanız bu moda geçer). Robotla ilerlerken; daha yükseğe zıplama: Z, arabaya dönüşme: V (robot için diğer özellikler aynı). Genel olarak kullanılan tuşlar bunlar.

SİVİLLERİ VURMAYIN

İlk bölümü oynadığınızda niye bu kadar kısa diye çakılmayın, oyun bir hikayeye göre ilerlediği için ona uygun hareket ediyor. Bir sürü bölümden oluşmuş bunların uzunlukları bölümüne göre değişiyor (bölüm aralarında oyun grafikleri ile yapılmış demolar var. Bunlar oyunun gidişatını etkilediği için izlemeniz zorunlu). Bu kadar çok bölüm olmasına karşı kısa sürede biten bir oyun. Hiç ummadığınız bir yer oyunun sonu olabilir.

İlk bölümde koşup bir gemiye atlıyoruz, bu kadar. Ana üsse gidiyoruz. Burası oyunu tanıma ve ne yapacağımızı öğreneceğimiz yer, oyunun konusunu asıl olarak burada öğreniyoruz. Sağı solu araştırın. Bu bölümde elinizde silah var diye heyacana kapılıp kimseyi vurmayın. Buradaki vatandaşlar sizden yana. Birini vurursanız orada ne kadar asker varsa tepenize biniyorlar. Görevinizi öğrendikten sonra robotunuza atlayıp oyuna başlıyorsunuz (kafanıza göre bir robot seçin). Ne buluyorsanız toplayın, arabalara ve kutulara ateş edin. İçlerinden her zaman işe yarar bir şeyler çıkıyor. Oyunda robotunuza ve size ayrılmış görevler farklı. Bu özelikten dolayı film havasına kendinizi iyice kaptırabilirsiniz. Güzel bir düşünce, sıkıcılığı da engelliyor. İnsan olarak oynadığınız bölümlerde karşınıza siviller de çıkıyor. Onları vurmamaya dikkat edin (zaten size "beni öldürme" diye bas bas bağırıyorlar). Oyunda düşmanlarınız karşınıza bir anda çıkıveriyorlar. Duvarların yanından öyle elinizi kolunuzu sallaya sallaya geçmeyin, hain heriflerin bazıları duvarların arkasına saklanıyor ve arkadan sizi gafil avlıyorlar.

Değişik bir özellik de, vurduğunuz düşmanlarınız, vuruldukları yere göre hareket ediyorlar. Yere yığılmış olanlara ateş ettiğinizde biraz daha dağılıp etrafı kana buluyorlar, bunu yapmanızı pek tavsiye etmem çünkü, adamlar Quake'deki gibi kalkıp size ateş edemiyorlar. Bunu bence boş yere koymuşlar.

Bitirmeye çalışın

Bu tür oyunların bu aralar çok çıkması işleri karıştırıyor. Oyunların çok olması da seçimi zorlaştırıyor. Shogo diğerlerinden farklı bir konu ile karşımıza çıkıyor. Kendinizi bir macera içinde buluyorsunuz. Değişik oynama şekilleri ile düşmanınızı ona farkettirmeden vurabiliyorsunuz. Kısaca, Doom tarzı bir oyunda ulaşmak istenen gerçekliğe çok yaklaşmışlar. Eğer siz de bir oyunda başrol kapmak istiyorsanız Shogo'yu alın oynayın derim. İyi oyunlar...

SHOGO mobile armor division

SHOGO Monolith / FPS / 1 CD

YAZAR	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick **LEVEL CD : Kasım 98**

GENEL PUAN 7

NIGHTLONG
union city conspiracy

TAM ÇÖZÜM

Bir Gecelik Macera

Team 17 gibi hareketli ve oynaması zevkli oyunlar yapmakla ünlü bir şirketin Adventure oyunu yapması ilgimi çekti. Ne de olsa bu şirketin şimdiye kadar kötü bir oyununu görmemiştim, hem de Nightlong benim pek sevdiğim Blade Runner dünyasıyla benzerlik taşıyormuş. Biraz vakit ayırmaktan zarar gelmez, öyle değil mi?

Aslında değil. Nightlong kötü bir Adventure değil, ama iyi de değil. Team 17'nin ilk Adventure denemeleri olmasından kaynaklanan bir yapaylık, bir bayağılık var. Yani ne bileyim, grafikleri falan çok güzel, oyun bayağı zor, uğraştırıyor falan, ama çok boş bir oyun Nightlong. Bütün bilmeceler "O eşyayı al, berikinin üzerinde kullan, olmadı mı? O zaman gezdiğin bütün odaları tekrar tekrar gezerek gözden kaçırdığın o minicik noktayı ara" mantığıyla hazırlanmış. Her girdiğiniz yeni mekanda bir sürü eşyayla, kullanabileceğiniz nesneyle karşılaşıyorsunuz, ama bunların çok az bir kısmı ilerlemeniz için önem taşıyor. Tabii gerekli olanları gereksizlerden ayırdetmek çok sinir bozucu bir "her eşyayı, her eşyanın üzerinde kullan" sürecine dönüşüyor.

Oyunun bir diğer eksisi konuşmaların ve demoların gereksizliği. Monkey Island'da konuşmalar önemli yer tutardı, hem oyun içi atmosferi sağlamak hem de ileride yapmanız gerekenler hakkında ipucu vermesi bakımından. Bu oyundaki tüm konuşmalar gereksiz ve boş. Demolar ise heyecan vermekten çok sıkıntı veriyor. Hemen hemen bütün demolar karakterler arasındaki konuşmalar ve adamınızın birşeyleri okumasından ibaret.

Yine de Nightlong'u tamamen silemiyorum. Grafikleri çok çok güzel, konu fena değil (Aslında fena ama, neyse..).

Almadan önce iki kere düşünün.

Tam Çözüm

Oyun başladığında kendinizi bir binanın çatısındaki park yerinde bulacaksınız. İlk arabanın sağında yerde duran aluminyum folyoyu alın. Kapıdan girin ve asansöre bakın. Düğmesine basın, düğme bozulunca paneli açın ve yanık sigortayı alın. Sigortayı aluminyum folyo ile birleştirin ve tekrar panelin içine yerleştirin. Asansörün içindeki kart okuyucuya elinizde bulunan asansör kartını sokun ve Ruby'nin dairesine çıkın. Ruby'nin evine soldaki ilk kapıdan giriliyor. Kapıyı inceleyin ve kapı numarasının 17 olduğunu görün. Asansörle tekrar çatı katına çıkın. Sağdaki posta kutularının içinden 17 numaralı olanı bulun ve küçük anahtarla açın. Bulduğunuz mektubu okuyun. Tekrar Ruby'nin dairesine dönün. Mektubu kapının yanındaki aletin üzerinde (PENPAD) kullanın ve manyetik kalemi de onun üzerinde kullanın. İçeriye girince masanın üzerindeki nota bakın, buzdolabını açın ve votkayı alın, resime bakın ve alın. Çöp kutusunu karıştırıp metro kartını alın. Sağdaki kapıdan yatak odasına geçin. Pencerenin sağındaki düğmeye basın, pencereyi açın ve panjurun üstüne yapıştırılmış olan bandın altındaki anahtarı alın. Soldaki gardrobu açın, elbiseleri sağa çekin, pencereden aldığınız anahtarı gardrobun içindeki kasanın üzerinde kullanın. Kasadan çıkan tüpü, raporu ve silahı alın.

Ruby'nin dairesinden çıkın ve elinizdeki parayı sağdaki bira makinasının üzerinde kullanın. Makinadan birayı ve 5 sent'i alın. Tekrar çatı otoparkına geri dönün, soldaki balkonumsu uzantıa bakın ve yerinden çıkmış demiri arayın (BROKEN BARRIER) tüpü üzerinde kullanın ve metal çubuğu alın. Asansöre geri dönüp metroya inin. Sol alttaki bilet makinasına gidip 5 senti üzerinde kullanın. Metroya biniş izni alacaksınız. Polisle konuşun. Sağ üstteki metro kapısına gidip SCANNER üzerine tıklayın.

Metrodan inince duvar resminin altından plastik parçasını alın, bu



soldaki kırık faksın parçası, gidip yerine takın. Birayı ayyaşa verin ve resmi gösterin, votkayı da adama verin ve söylediklerini dinleyin. Size bir paten verecek. Şimdilik burayla işiniz bitti. Yürüyen merdivenle yukarıya çıkın. Kapının önündeki bodıgardla konuşun ve içeriye girmek için üye kartına sahip olmanız gerektiğini öğrenin. Sağdaki içki satan dükkana girin. Sağdaki rafta duran üyelik kartına bakın ve adamla konuşun. Kartın karşılığında ender bulunan bir şişe şarap isteyecek. Buradan çıkın, dükkanın solundaki parmaklıklardan tırmanın. Elinizdeki demir çubuğu lağım kapağının üzerinde kullanın. Sağdaki fare ölüsünü alın. Yukarı çıkın ve elinizdeki tübü sağdaki kapağın kilidinin üzerinde kullanın. Elinizdeki fare ölüsünü patenin üzerinde kullanın. Açılan kapaktan inin ve fareyi kadının üzerinde kullanıp kaçmasını sağlayın. Ekranın ortasındaki kutuyu açın ve içindeki şarap şişesini alın. Buradan çıkın ve şarap dükkanına geri dönün. Adama kendi şarap şişesini verip üyelik kartını alın. Üyelik kartını badigard'ın üzerinde kullanıp içeriye girin. İçerideki kadınla her seçeneği seçip konuşun. Dışarı çıkıp metro istasyonuna geri dönün ve elinizdeki MINICOM'u kullanın. Konuşmanız bitince faks makinasından haritayı alın. Dışarı çıkın, parmaklıklardan tırmanın ve lağım deliğinden aşağıya inin. Sağdaki lağım kapağına tekmeyi yapıştırın.

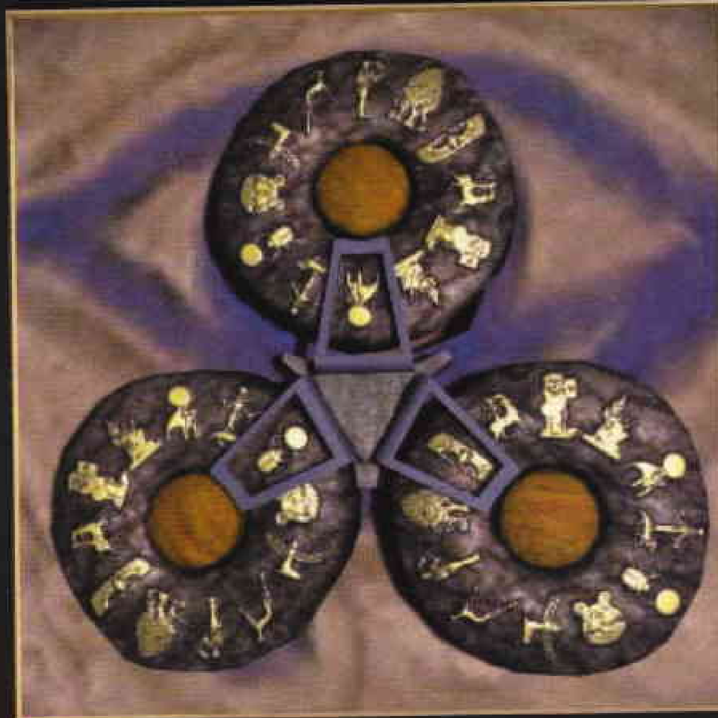
2. CD

Şimdi kullanılmayan bir metro istasyonundasınız. Tabancayı kapının üzerinde kullanıp içeriye girin. Ortadaki dolabı açıp içindekileri alın. Buradaki kapıyı şimdilik açamıyoruz. Dışarıya çıkın ve sağdaki reklamı dikkatle inceleyin. Sağ altındaki logoyu gördünüz mü? 'S' harfinin üzerinde tornavidayı kullanın. S harfini solda yerde duran zincirin üzerinde kullanın. Zinciri tepedeki borunun üzerinde kullanın (PIPE). Diğer tarafa geçtik. İlerleyin ve T harfi şeklindeki aletle paneli açın. Kabloları (LEADS) alttaki bağlantı noktaları (CONTACTS) üzerinde kullanın ve kolu aşağıya indirin. Kabloları manyetik kapının üzerinde kullanın ve içeriye girin. Diğer tarafa geçince sola gidin ve kapıyı açıp rafta duran penseyi (PLIERS) alın. Geri dönüp köprüye tırmanın. Ucunda panonun sallandığı kabloyu pense (PLIERS) ile kesin. Aşağı dönüp karşıya geçin ve içeriye girin.

Soldaki kapıdan girip bara gelin. Masanın üzerinden yağ kutusunu alın. Perdeyi çekip süpürgeyi (BROOM) ve silindiri alın. Bilgisayarın yanındaki kutuyu da aldınız mı tamamdır. Sağa gidin ve soldaki diğer çıkıştan geçip sfenksin olduğu ekrana gelin. Sfenkse bakın, bozulunca bir kontrol odasından ve giriş kodundan bahsedecektir. Anubis heykelinin altındaki tekerleklere bakın ve sfenksin söylediği kodu buraya doğru şekilde girin. Tekerlekler şu şekilde olmalı.



nın üzerinde silindiri, bira kutusunu ve işaret fişeğini kullanın. Sağa gidip çocuğun üzerindeki uzaktan kumandayı alın. Dinazorun yanındaki mağaraya geri dönün ve kafesin yanındaki manyetik anahtar deliği (KEY LOCK) üzerinde uzaktan kumandayı kullanın. Açılan kapıdan girin. Soldaki açık kutuyu iki kere inceleyin ve oyuncak makasla hologram aletini alın. Soldaki diğer asansörle yukarıya çıkın. Tavandaki kırmızı düğmeye basın ve çatıya çıkın. Soldaki kapıyı demir çubukla açın. İçeri girince, soldaki kırmızı yuvarlak nesnenin sağındaki kolu çekip gazı kesin. Sonra, pencerenin altındaki tek boruyu (PIPE) pense ile kesin ve boruyu eğip pencerenin altına gelmesini sağlayın. Gaz vanasını açın. Dışarı çıkıp hortumu alın ve içerideyken büktüğünüz borunun üzerinde kullanın. MINICOM'u büyük kapının kilit kısmı üzerinde kullanın, hortumu da kilidin üzerinde kullanıp demoyu seyredin.



Sfenksin altındaki kapı açılınca içeriye girin. Bütün düğmelere basıp yeşile dönmelerini sağlayın. Masanın üzerindeki silahı da alın. Dışarıya çıkın ve sola gidin. Köprüden karşıya geçerken saldıran dinazora silahla ateş edin. Soldaki mağaraya gidin. Masanın üzerindeki işaret fişeğini alın (FLARE). Şimdi, bara geri dönün ve sola gidin. Heykelin altındaki bitkileri kenara çekin ve ortaya çıkan vanaya (FAUCET) iki kere tıklayın. Boş bira kutusunu, alevleri sönen meşale üzerinde kullanın. Buradan çıkın müzeye ilk girdiğiniz yere gelin. Sağa gidin. Havuzlu odadaki tankın üzerindeki paneli kullanın. Tankın açılan kapağı-

Asansörle aşağıya inin, sağdaki kırmızı paneli açın. Paneli tornavida ile söküp, ortadaki teli sağdaki



noktaya (CONTACT) değecek şekilde yerleştirin ve paneli, üzerinde tornavidayı kullanarak kapatın. Geri dönerken yerdeki kibriti almayı unutmayın. Üstteki asansörle yukarıya çıkın. Kibriti süpürge üzerinde, bunu da tavandaki kırmızı alıcıların üzerinde kullanın. Terörist arkadaş elektriğe maruz kalınca, taaa ikinci CD'nin ilk ekranına kadar geri dönün. Oyuncak makası (TELESCOPIC PLIERS) tavandan sarkan zincirin üzerinde kullanıp karşıya geçin. Buradaki kapıdan girin ve daha önce açamadığımız kapının tokmağının (vanası, döndürgeçi) üzerinde yağı kullanın. İçerisi karanlık, siz yerdeki kapağı açıp girin. İlerideki kapının üzerinde anahtarı kullanın. Kütüphaneye geldiniz, masanın üzerindeki lambanın ampulünü sökün ve karanlık odaya geri dönün. Tavandaki kırık ampulü yenisiyle değiştirin. Kapının sağındaki düğmeye basıp ışığı açın. Sağdaki rafın üzerindeki üçlü fişi alın. Şimdi onca yoldan geri dönüp teröristi elektrikle kızarttığınız yerdeki açık kapıdan girin. Kapının hemen sağındaki prize üçlü fişi sokun, hologram projektörünü de onun ucuna takın ve projektörü çalıştırın. Teröristin üzerinden anahtarı ve lazeri alın. Asansörle yukarıya çıkın. Masanın sol çekmecesini anahtarla açın ve güvenlik kartını alın. Bilgisayara bakın. Asansörle aşağıya inin. Kırmızı paneli lazerle açın. Burada alttaki boşluğa güvenlik kartını takın.

Düğmelere yukarıdan aşağıya 1-7 arası rakam verecek olursa, şu sırayla basın : 5-1-2-7-3-4-6

Tekrar yukarıya çıkın ve sağdaki kapıyı açıp içeriye girin. Karşı duvardaki paneli açın. İçeride soldaki beyaz dolabı açın ve içindekileri alın. Ruby'ye bakın. Dışarıya çıkın ve karşıdaki kapının üzerinde stetoskop'u kullanın.

3. CD

Bu bölümde sanal bir ortamda bulunduğunuz için, elinizdeki POSITIONER adlı cihazı kullanarak bir yerden başka bir yere ışınlanabilirsiniz. Bunun için, bir odaya girdiğinizde, POSITIONER'ı seçip sol üstteki düğmeye sağ tuşla tıklamanız yeterli. Hemen üstteki kapıdan geçin. Burada işiniz biraz zor, çünkü içerisi biraz karışık. Ama mekanlar birbirine pek benzemediğinden kaybolmazsınız. Bu labirentte bulmanız gereken önemli yerler, kurumuş bir havuz, iskelet bulunan bir oda, bir kurtadam ve lav akan bir çeşme. Buraları bulduğunuzda aleti kullanıp yerlerini kaydedin ki sonradan kolayca ulaşabilin. Kurumuş havuzdan parayı, iskeletten de üzerindeki paçavrayı alın. Labirentten çıkıp, totem olan yere gidin. Çekici davula vurun. Çekicin kalan parçasını alın. İlk ekrana geri dönüp, ortadaki aletin üzerinde çekici kullanıp deliğe (SLOT) parayı atın. Kolu çekin ve paraları alın. Totemli yere geri dönün ve sağdaki eve girin, aşağı inin. Paçavrayı kullanıp vanayı açın. Yerden yapışkan nesneyi, duvarın sağındaki açıklıktan beyaz tozu alın. Başladığınız yere dönüp sağa gidin. Yapışkan sıvıyı (GOO) atış poligonu üzerinde (RUNNERS) kullanın, paraları oyunun deliğine atın ve tüfeği kullanın. Açılan hediyenizi alın. Kulübeye geri dönün, soldaki çekmeceden kibriti alın. Sağdaki çekmeceyi açıp bebeği içine koyun. Dışarı çıkıp kafese binin ve uzaktan kumandayı çalıştırın.

Kale

Köşedeki kapıdan kiliseye girin. Hemen sağdaki meşaleyi, pentagramın üzerindeki kurukafayı ve sağdaki çömlekten (BRAZIER) külleri alın. Dışarı çıkıp alttaki kapıdan geçin. Kitabın altındaki metal parçayı alın, kurukafayı suyun altındaki taşın üzerine koyun. Meşaleyi kurukafaya takın ve kibritle yakın. Kurukafaya tekme atın ve aynada yazan sayıyı okuyun (7845). Odadaki kitapları ve parşömenleri okuyun. Sağdaki raflardan keseyi ve kavanozu alın. Dışarı çıkıp üstteki kapıdan kuleye çıkın. Buldu-



ğunuz metal parçayı ortadaki güneş saati üzerinde kullanarak aynada gördüğünüz sayıyı girmelisiniz. Sırasıyla 7 (VII) 8 (VIII) 4 (IV) 5 (V).

Demodan sonra, keseyi masanın üzerindeki çukulatalar üzerinde kullanın. Masanın solundaki düğmeye basıp ofise girin. Vitrindeki silahı ve şövalyenin elindeki gürzü alın. POSITIONIONER'ı kullanıp totemli mekana geri dönün. Gürzle davula vurup, düşen zili alın. Lav akan yere ışınlanın, zili lavın üzerinde, gümüş parayı zilin üzerinde, mermiyi de zilin üzerinde kullanın. Paçavra ile zili alın, yere düşen gümüş mermiyi alın. Elinizdeki duvar tozunu (SALTSTONE), kömür parçasını ve sülfür kavanozunu kullanın ve elde ettiğiniz barutu gümüş mermiyle birlikte silahın üzerinde kullanın. Gidip kurtadamı silahla vurun, akan kanını boş kavanoza doldurun. Ofise geri dönün, sola geçin, kapalı kapının üzerinde kurtadamın kanını kullanın. İçeri girin, çekmeceden slaytı alın. Geri dönüp masadaki slayt makinasına takın. Bu çizgileri, bir hesap makinasındakı çizgilerden çıkartınca elde ettiğiniz sayılar Hugh'un bilgisayarının şifresi (5-6-2-3-9-6). Bilgisayarı çalıştırın ve demoyu seyredin.



Ada

Adaya varınca, sola gidin ve kanalizasyon çıkışının kilidine lazerle ateş edin. Geri dönüp, kaplumbağa izlerini iki defa kontrol edin ve yumurtalarını alın. Sağa gidin ve yumurtayı yılanın üzerinde kullanın. Yılanı lazerle vurun ve oyuncak makas ile yılanı alın. Kanalizasyona geri dönüp yılanı suya atın, delikten içeri girin. Odaya gelince, boş kutuları çamaşır makinasının üzerinde kullanın. Sağdaki çarşafları çekip deterjanı alın ve yerdeki kovanın üzerinde kullanın. Kanalizasyon kapağını kapatın (GRATING) ve çamaşır makinasını çalıştırın.

Kapının üzerinde kalan anahtarları alın. Dışarı çıkıp sağa gidin, masanın üzerinden MDVD'yi alın. Geri dönüp üzerinde haç olan kapıyı anahtarla açın, parmaklıkların arkasındaki elbiseyi araştırın. Diğer kapıyı anahtarla açın, ortadaki kapının penceresine tıklayıp profesörle konuşun. Bekçinin masasına geri dönüp kapının yanındaki elektronik kilit üzerinde MDVD'yi kullanın. MDVD'yi hapisteki profesöre götürün. Yine bekçinin masasına geri dönüp, soldaki kapıyı açın. Laboratuardan tüpleri (solda), voltaj ölçme cihazını (TESTER) ve taburenin üzerindeki eldivenleri alın. Dışarı çıkıp tüpleri şırınga ile kullanın. Pencerenin altındaki metal bölmeyi tornavida ile açın. Voltaj ölçüm cihazını tellerin üzerinde kullanın ve teli kesecek olan aleti (PARALLEL CUTTER) tellerin üzerinde kullanın.

Üzerinde haç olan odaya geri dönün, eldiveni yangın söndürme tüpünün üzerinde kullanın. Ne olduğunu anlayamadığım nesneyi (FLOSS) ve şırıngayı da eldivenin üzerinde kullanın. Sağdaki pencereye bakın. Hemen solunuzdaki pencereyle konuşursanız, Eva'nın sesini duyacaksınız. Eldiveni diğer pencereye gönderin. Tekrar dışarı çıkın, hapishane bölümüne gidin ve ilk hücrenin kapısını açın. Eva'dan aldığınız kapı şifresini, laboratuardaki karatahtada bulunan şekillere bakarak çözebilirsiniz ama, ben yine de söyliyeyim, şifre 9-5-8-3-2-0. Hemen arkanızdaki kapıya bu şifreyi girin ve oyunu bitirin.

NIGHTLONG TEAM 17 / Adventure / 3 CD

GENEL PUAN: 7

YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 30 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Aralık 98



H.E.D.Z.

HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

Maske filmini seyretmeyeniniz yok gibidir. Bulduğu maskeyle erişilmez güçlere sahip olan bir adamın öyküsünü anlatan bu film hepimizin hayal dünyasında ortak bir noktayı yakaladı; ruhumuzun gizli kalmış yönlerini bir maskeyle açığa çıkarabilme isteği...

Bu oyun bu isteği abartılı bir biçimde gerçekleştiriyor, hem de bir maskeyle değil, yüzlerce maskeyle..... Her maske bize farklı bir karakter olma seçeneği sunuyor. Bu anlamda oyun sıkıcı bir tekdüzelikten çok rengarenk bir atmosfer yaşamamızı sağlıyor. Siz de bu atmosferi yaşayabilirsiniz

3 Boyutlu Platform

Oyuna başlarken beş maskeniz var. Karşınızdaki düşmanlarınız da (size ateş edenleri genellikle düşman sayınız) sizin gibi maske toplayan yaratıklar. Güçlerini tükettikten sonra düşmanlarınızın maskelerini alıp kendi maske koleksiyonunuza katabiliyorsunuz. Ama üzülerek belirtmeliyim ki bu maskeleri kullanabilmek için paraya ihtiyacınız var (Gözün kör olsun Napolyon!).

Para da ya tesadüfen karşınıza çıkıyor ya da maskesini -zor kullanarak da olsa- aldığınız yaratığın içinden...

Oyun ekranında kullandığınız maskeler üst menüde, topladığınız maskelerse alt menüde gösteriliyor. Kullandığınız maskelerle bütün menüyü doldurursanız, "Allah kahretsin! Artık maske alamamayacağım!" gibi gereksiz bir telaş moduna girmeyin. Alt menüde bulunan mevcut maskeleriniz üzerine üst menüden başka maskeler çekebiliyorsunuz (Tabii parasal yönden durumunuz iyiyse). Kullandığınız maskenin gücü azalır veya maskeyi kaybederseniz, maskeyi dışarıya kart şeklinde bırakıyorsunuz. Bu kartları tekrar alabiliyorsunuz, ama kullanmak isterseniz hepinizin çok iyi bildiği bir şart kendini gösteriyor; para,money,mangır..........

Maskeler ve Özelliklerine Genel Bir Bakış

Daha önce de belirttiğimiz gibi her maske farklı şekillere ve özelliklere sahip, maske değişimi sırasında her maske kendine has bir sesle kafanızda yerini alıyor ve o andan itibaren farklı bir karakterin özelliklerine bürünüp dünyaya daha farklı gözlerle bakıyorsunuz. İnsanlara, kuşlara, böceklere sonsuz bir sevgiyle yaklaşıyorsunuz (Çok edebi oldu. Alkış lütfen!). Bu maskelerden birkaçını ve sahip olduğu özellikleri saymam gerekirse (benim favori tiplerim):

Gösterici: Bu tip başlangıç adamınız bir elinde molotof kokteyli, bir elinde pankartı ile havadan saldırılar için biçilmiş kaftan, elindeki şişeyle düşmanın konumuna göre, tam kafasına bindirme yapabiliyorsunuz (Havada karada, her yerde vurma imkanı).

Motorsikletli polis: Hızlı bir kaçma makinesi ve iyi bir vurucu. Başınız dertteyse bu sahsın karakterine bürünerek hemen oradan topuklayabilirsiniz. Atışları isabetli, ama hemen imha edemiyor.

Nazi askeri: En gözde tiplerimden biridir, en kötü anınızda bile ortalığı delikdeşik etmeyi başarabilirsiniz.

Rock adamı: Elvis'e benzetilmeye çalışılmış, sürekli dans eden ve düşmanlarını satamadığı plaklarıyla öldürmeye çalışan ve Rock dinleyen bir kardeşimizdir..

Komando: Seri atışı sayesinde ani saldırılara karşı koyabilecek güçte ve sakal traşı olmayı sevmeyen, kural tanımaz askerimiz..

Marslı : Işın tabancası alacakken yanlışlıkla çocuğunun oyuncak ok tabancasını almış, neyse işe yarıyor. Bunu seçtiğinizde pis bir gülüşle yerini alıyor.

Bunlar gibi yüzlerce maske var. Hepsine bakmayı başaramadım, ama karşınıza çok değişik maskelerin çıkacağına eminim.

Bugünkü menümüzde neler var acaba?

Oyuna başlamak için tıkladığı-

mızda karşımıza Windows dahili içinde bir menü çıkıyor. Ben buna ön hazırlık diyorum. Burayla işiniz bittikten sonra oyunun içindeki diğer menü ile uğraşmanızı istiyorlar. "Biz her şeyin üstesinden geliriz" düşüncesiyle olaya girin.

New game: Yeni [oyun]

Play movie: Güz... bir demo seyredin.

Multi player game: Çoklu ortam kısmı. Internet ve Network bağlantısı ile tam bir Multiplayer olan oyunda 50 kişi biraraya gelip birbiriyle çeşitli mekanlarda kapışabilir.

Difuculty setting: Zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz (Çok zora ayarlamayın, canınıza okurlar sonra).

Options: Ses, görüntü, ortalık ve adamınızın detaylarını ayarlayabilirsiniz.

Exit: Çıkarken kapıyı kapatın.

Evet, bu menüden New Game ile sıyrıldıktan sonra yeni bir menü ile karşılaşıyorsunuz.

Oyunun harbi menüsü bundan sonra geliyor. Buna da bir bakalım.

Start: Hazırsanız başlayalım.

Load: Oyun içinde bir yeri kaydettiyseniz kaydettiğiniz yerden başlamanızı sağlar.

Highscore: Aldığınız puan derecesini görebilirsiniz. Hangi sıra olduğunuzu da...

Quit: Windows ekranına geri dönmenizi sağlıyor (Yeteerin be, bıktım şu menülerden).

Arada sınır attıktan sonra devam ediyoruz.

Start'a bastıktan sonra oyuna hemen geçemiyorsunuz, çünkü bir ekran daha geliyor. Burada maske seçiminizi yapabiliyorsunuz. Kullanacağınız bölüme maske ekleyip kaldırabiliyor, maskelerin özelliklerini inceleyip seçiminizi ona göre yapabiliyorsunuz. İlk başladığınızda elinizdekilerin dışında maske yok. Niye hiç maske yok diye yırtınmayın, bölüm geçtikçe maske seçim kısmına yenileri eklenecek. Play'e basıp oyuna başlayın. Başlar başlamaz ne kadar mükemmel, şık bir oyun olduğunu anlıyorsunuz (yağcılarda inecek var kaptaaaan).

Oyun içindeki tablolara da değinelim.

- Sol üst köşede düşmanın yönünü ve yerini gösteren bir radar, hemen altında hedeflediğiniz maskenin hangisi olduğunu gösteren bir hedef tahtası var.
- Sol aşağıda para durumunuz gösteriliyor, harcamalarınızı dikkatli yapın.
- Sağ altta bulunduğunuz maskeler var.
- Sol üst köşede topladığınız maskeler bulunuyor. Bunları kullanabilmeniz için para gerekiyor, hatırlatalım.

Oyunda kullanılan tuşlar oldukça az, fakat tuşları saçma yerlere koydukları için ani ataklarda biraz zorlanabilirsiniz. Hareketler yön tuşları ile yapılıyor. Sağa kayma "A", sola kayma "S".

Kullandığınız maskeleri Z ve X tuşları ile değiştirebiliyorsunuz. B tuşu ile parayla satın alabileceğiniz maskeleri görebiliyorsunuz, Ö ve Ç harfleri ile objeler arasında sağa sola ilerliyebiliyorsunuz. Space ile zıplayıp sol Ctrl ile ateş edebiliyorsunuz. Unutmadan, her maskenin belli bir enerji seviyesi var, bunu bitirdikten sonra ateş etmiyor, dolmasını bekliyor ya da başka bir maskeye geçebiliyorsunuz (Batka maskeye geçmenizi tavsiye ederim, hemen dolmuyor, dolana kadar itinizi bitirebilirler).

Kendinize güvenin

Oyun platform havasında geçiyor, diğer kısımları da vurdulu kırdılı. Sürekli tetikte ilerlemenizi öneririm, düşmanlarınız ışınlanarak geldiği için bir anda arkanızda veya yanınızda olabilirler. Bu yüzden silah gücünüzü hep tam dolu seviyede tutup dolaşmanızda yarar var. Bazılarının silah enerjisi hemen bitiyor, maske seçiminizi ona göre yapın.Her gördüğünüz parayı alın. Para ayrıntısını gözden kaçırırsanız, daha sonra işe yaramayan bir maskeyle 5 veya 6 düşmanın arasında kalabilirsiniz. Başlarda kolay gibi gelen ilerledikçe zorlaşan bir oyun. Ama merak etmeyin, kendinize güvenirseniz üstesinden gelebilirsiniz.



Grafikler iyi ama.....

3Dfx' iniz varsa çok iyi, çünkü oyunda 3Dfx özelliği gayet iyi kullanılmış.3Dfx bu kadar güzel olmasına karşın, Software'de pek başarılı değil, hele elinizde P100 gibi düşük bir makine varsa grafikleri epey kötü görüyorsunuz, ama oynanmayacak gibi değil. 3Dfx kartınız yoksa bir an önce edinmeye çalışın. Bu tür 3d Engine'ine sahip oyunların hemen hepsi bu kartı destekliyor. Kartın sağladığı yararlardan biri de düşük bir makinede bile hızlı oynama şansını sağlaması.

Ailecek sıkılmadan oynayabileceğiniz bir oyun. Adım başı kayıt etme özelliği sayesinde rahatlıkla başından ayrılabilirsiniz. Eğer uzun zamandır platform tarzı oynamadıysanız ve oynamak istiyorsanız bu oyunu seçebilirsiniz.

İyi oyunlar...

GENEL PUAN: 6

H.E.D.Z. — Hasbro /Action / 1 CD

YAZAR	Sinan Almaç				
SİSTEM	Windows 95	HD Alanı	200 MB	GRAFİK	★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 100	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD :

Knights and Merchants

Karanlık Kehanetler



Kral Karolus bu koca ülkeyi yıllar boyunca barış ve huzur içinde yönetti, daha doğrusu yönetmişti. Tahta geçtiği zaman ilk işi isyanları demir bir yumrukla ezmek olmuştu, ancak çoğu diktatörün aksine halkına karşı son derece anlayışlı bir tavır sergiledi, tabii kanunlara uyulduğu sürece! Onun yönetimi altında iç savaş ve istila tehdidinden uzakta, halk ticaret ve bilimle uğraşarak zenginleşti, hem de her açıdan. Bolluk ve refah içinde yaşayan insanlar sıkıntının, açlığın, savaşın ne olduğunu unuttular. Sonra Prens Lothar doğdu, kralın tahtına bir varis kazanmasıyla ülkenin geleceği sağlama alınmış olunuyordu, şimdi herkes daha da mutluydu. Kral Karolus derhal danışmanlarını topladı, yeni doğan prensin geleceğini görmek için fallar açıldı. Tüm kehanetler genç prensi zafer ve ihtişam dolu bir geleceğin beklediğinden bahsediyordu. Kral derhal en iyi adamlarını topladı ve onları prensin eğitimiyle görevlendirdi, onun her açıdan mükemmel olmasını istiyordu. Prens Lothar zaman geçip büyüdükçe harcanan emeğin boşa olmadığını kanıtladı, her konuda çok başarılıydı. Bir gün kral bildiklerini uygulaması için onu bir eyaletin başına vali olarak atadı. Prensin genç yaşına rağmen bir yönetici olarak elde ettiği başarı görülmeye değerdi, onun prensliğini tüm ülkedeki en zengin ve en güçlü bölge haline getirmesi uzun sürmedi. Fakat prens güçlendikçe, gençliğin de verdiği heyecanla, daha da hırçın ve zaptedilmez bir kişilik haline geldi. Sonuç olarak kral babasına baş kaldırması ve kendi bağımsızlığını ilan etmesi kaçınılmaz oldu. Kralın ordularını ardı ardına gelen savaşlarda bozguna uğratan Prens Lothar kısa sürede tüm ülkeyi ele geçirdi, son bir bölge hariç. Gerçekten de falcıların kehanetleri doğru çıkmış, prens zaferler kazanmıştı ama kendi halkına karşı! Bu savaş tüm ülkeyi bir kaosa sürükledi, Kral Karolus'a sadık olanlar ise son kalan bölgede toplandılar ve kaderleriyle kucaklaşmayı bekliyorlar.

Kralın Emriyle

Knights & Merchants ilginç bir oyun, dışarıdan bakıldığında sıradan bir RTS gibi görünse de, aslında çok daha fazlasına sahip. Ancak oyunun detaylı bir anlatımından önce sistem ihtiyaçlarını gözden geçirelim. Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış olan oyun en az Pentium-133 işlemci, 24 MB RAM, 2 MB grafik kartı, en az 4X hızlı bir CD-ROM sürücü ve yaklaşık 85 MB kadar boş Hard Disk alanına ihtiyaç duyuyor. Tabii bu minimum sistem, daha fazla RAM ve daha güçlü bir işlemci kullanmak, özellikle büyük savaş sahnelerinde oyun hızının düşmesini engelleyecek ve işinizi kolaylaştıracaktır. Oyun tamamen mouse ile oynanıyor, ancak her benzer oyunda olduğu gibi burada da klavyeyi kullanarak işleri hızlandırmak mümkün. Oyunu tür olarak inceleyecek olursak iki farklı yönü olduğunu görürüz. Üs kurma ve güç oluşturma kısmı, yani ekonomik aktivite tam bir Settlers kopyası, eğer Settlers oynadıysanız burada fazla zorluk çekmeyeceksiniz. Savaş ise bilinen strateji oyunlarını çağrıştırsa da, tek tek askerlerle değil de birliklerle oynama ve onları çeşitli formasyonlara sokma gibi detayların eklenmesiyle daha karışık ve ciddi bir hal almış.

Hazine Sandıkları

Oyunu senaryoya uygun bir biçimde Campaign modunda oynayabilir, ya da tek görevler oynayabilirsiniz. Ne şekil oynarsanız oynayın, savaşı kazanabilmek için güçlü bir orduya ve keskin bir taktik zekaya sahip olmanız gerekli. Taktik zeka olayı size kalmış bir şey tabii, fakat ordu kurmak konusunda belki yardımcı olabilirim. K&M oynarken düzenli ve güçlü bir orduya sahip olmanın anahtarı ana üssünüzün alt yapısının sağlam olmasıdır. Köylüleriniz açlıktan sinekler gibi düşerken savaş alanında zafer kazanmayı umuyorsanız gidip kafanızı duvara vurun, belki iyi gelir. Oyunun belirgin bir Settlers yapısına sahip olduğunu söylemiştik, onu oynamamış olanlar için temel olarak işleyiş tarzını özetleyelim. Öncelikle köylüleriniz üzerinde doğrudan bir hakimiyetiniz yok, o an neyin öncelikli olduğunu düşünüyorlarsa o işe yöneliyorlar. Yani karnını doyurmaya giden bir adama işinin başına dönmesini söylemenin imkanı yok, hem zaten bilirsiniz ki aç ayı oynamaz. İkincisi üretilen her ürün tüketilmek için belli bir işlemden geçirilmeli ve





sonra da ilgili yere taşınmalıdır. Burada dağıtımda önceliğin nereye verileceğini belirleme imkanınız var, fakat elde olan iş gücü bu dağıtımı etkileyecektir. Şimdi, ana ünitelere bir göz atalım. Temel binanız bir Storehouse, burası tüm malzemenin toplandığı depo. Diğer önemli bina ise Schoolhouse, burası ise gereken sivil elemanların üretildiği yer. Genel hizmetlerde çalışan iki tür elemana sahipsiniz, Serf ve Laborer. Serf denen elemanların tüm işi taşımak, binalar ve üniteler arasında iletişimi sağladıkları söylenebilir. Bu elemanlardan ne kadar fazla varsa, malların nakli o denli hızlı olur. Ancak maliyetleri ucuz olmasına rağmen, Serfler ekonominize bir hayli yük bindirebilir, çünkü yaşamak için yemeğe ihtiyaçları var. Ayrıca binaları yolla birbirine bağlamazsanız bu adamlar işlerini yapamıyorlar. Yol yapmak ise taş ve zaman gerektiriyor. Diğer önemli birim ise Laborer, yani işçileriniz. Bu elemanlar her türlü inşaat işini üstleniyorlar, ancak devamlı olarak Serfler tarafından onlara malzeme getirilmesi gerekli. Eğer işçilerinizin durmuş taş hayali kurduğunu görürseniz, bunun anlamı iş için taşa ihtiyaçları olduğudur. Yoksa hiçbiri "Bir taşım olsa da başıma çalsam!" diye düşünmüyor. Burada dikkat etmeniz gereken husus inşaat emirlerinin hepsini aynı anda vermemektir, çünkü işi sırasıyla yapmıyor ve size zaman kaybettiriyorlar. Mesela aynı anda dört bina ve bunları bağlayan yolları sipariş ederseniz işi bitirmeleri bir ömür sürer! Sabırlı olun ve her seferinde birden fazla bina yaptırmayın. Tabii hemen ardından bu binayı geniş bir yolla ana komplekse bağlamayı da ihmal etmeyin. Binayı yaptırdınız, şimdi içine bir adam koymanız lazım. Yaptığınız her bina çalışmak için belli bir meslek grubundan adama ihtiyaç duyar, mesela her Farm (çiftlik) için bir adet Farmer (çiftçi) ve en az onaltı karelik bir alanı kaplayan bir Field (tarla) gerekir. Bütün bu elemanları okulda üretirsiniz ve onlar da boş duran ilgili binaya gidip yerleşirler, sonra da işlerine başlarlar.

Şarap ve Sosis

Köyünüzde yaşayan her insan karnını doyurmak zorundadır, bunun için bolca ekmek, şarap ve sosis üretmeniz gerekli. Bunlar tipik Orta Çağ yiyecekleri olup, o dönemde dengesiz beslenmeden dolayı ölümlerin ayyuka çıkmasına şaşmamak gerekli! Her köylü acıktığında enerjisi düşmeya başlayacaktır, bunun üzerine işlerini bırakıp Inn (han) denen mekana doğru yola koyulurlar. Büyük bir kasabanın ihtiyacına en az üç Inn cevap verebilir, üstelik herbiri farklı bir yerde olmalıdır ki ulaşım mümkün olsun. Burada bir nokta daha dikkatinizi çekecektir. Her bina ilgili olduğu yere yakın yapılmak zorundadır, eğer çiftçinin tarlasını hemen evinin önüne değil de haritanın öbür ucuna yaparsanız ilgilenmez bile. Aynı şekilde değirmen çiftliğe, fırına ve depoya yakın olmalı, mümkünse doğrudan yolla bağlanmalıdır. Taş ustası kayalıkların yakınına yerleşmeli, kerestecı ve ormancı hem birbirlerine, hem de ağaçlara yakın olmalıdır. Bu sayede Serfleriniz kafaları karışmadan taşımayı yapabilecekler, her bina gereken malzemeye kavuşabilecektir. Doğrusu bu tür bir yapılanma her ne kadar oyuncunun sırtındaki yükü azaltsa da, elemanların yapay zekasındaki tipik düşüklük çok ince bir planlama gerektiriyor. Üstelik uzun vadede sıkıcı olabiliyor, çünkü oturup işleri seyretmekten başka birşey yapmaz hale geliyorsunuz. Neyse, eğer hangi binaya ne tip adam gerektiğini bilemiyorsanız, o zaman binaya tıkladığınızda çıkan seçeneğe bir bakın. Oradaki minik eleman resmi size gerekli bilgiyi sağlayacaktır. Ayrıca abaküs resmi bulunan tuşa bastığınızda gelen menü elinizdeki tüm elemanların detaylı bir dökümünü verecektir. Üretimde neye ihtiyacınız olduğunu anlamak için biraz mantık kullanmak yeterli, deri zırh için tabaklanmış deriye, bunun için ise domuz çiftliği ve dericiye ihtiyacınız olduğunu farkedeceksiniz. Deri zırhlar ise pek çok askeri birim için gereklidir.

Kılıç ve Balta



Askeri birimler ise şatodan üretilebilirler. Serfleriniz depoda toplanan silah ve zırhlardan bir kısmını alıp şatoya taşırlar, size düşen okul binasında bu silahları kullanacak Recruit (asker adayı) üretmektir. Recruit denen eleman okul binasından çıkınca, eğer savunma kulesi gibi bir yerde ihtiyaç yoksa, derhal şatoya girer. Şatoya tıkladığınız zaman cephane ve eleman stoğunu göreceksiniz, bunun altında tüm askeri



birimlerin bir listesi var. Belli birimler belli donanımlara ihtiyaç duyuyorlar, mesela elinizde bir yay, bir deri zırh ve bir Recruit varsa, derhal bir okçu üretebilirsiniz. Öte yandan biraz odunla bol balta üretebilir ve sonuçta Militia denen elemanlardan kurulu büyük bir güce kavuşabilirsiniz. Ne var ki, bu oyunda sayı çokluğu bir avantaj değil, en azından sizin için. Şimdi gelelim birliklere, eğer şatonun önünde başka asker yoksa, ilk çıkan eleman derhal sancak açar ve aynı türden diğer elemanlar bu sancağın altında toplanıp bir birlik oluştururlar. Aynı türden iki birliği birleştirme ya da ayırma imkanına her zaman sahipsiniz. Her birlik toplu bir biçimde hareket eder, belli formasyonları vardır ve savaşta buna göre davranırlar. Bunun dışında askerlerinizin de tıpkı diğerleri gibi karınlarını doyurması gerekir, bu sayede yaralılar iyileşebilir ve siz de boşuna adam kaybetmemiş olursunuz. Fakat onlar savaşı bırakıp hana gidemeyecekleri için, Serfler tarafından ikmal edilmeleri gerekir. Bunun için birlik kumanda panelindeki çatal-bıçak resmine basmalı, böylece ikmal işlemini başlatmalısınız. Ancak unutmayın, Serfleriniz askerleri beslerken başka bir işle uğraşamazlar, yani burad da zamanlama oldukça önemli.

Haydi Çocuklar Savaşa!

Evet, ordumuzu kurduk, donattık, doyurduk, şimdi sıra geldi savaşmaya. Her birlik farklı bir kapasitededir unutmayın, okçuları yakın dövüşe sokmamak, süvarileri mızraklı askerlerle yüz göz etmemek, savunma yaparken yükseklerde bulunmak, düşmana her zaman cepheden değil, aynı anda kanatlardan da saldırmak, yedek birlikleri hazır tutmak, zayıflayanları geri çekip dinlendirmek gibi konulara değinmiyorum bile. Eğer bu konularda bilgi sahibi değilseniz hayatınızda satranç dahil hiç strateji oyunu oynamamışsınız demektir. Burada dikkat edilecek bir başka konu birliklerin boyutu, büyük birlikler zor erir belki, ama onlara manevra yaptırmak da bir o kadar zordur. Bu oyunda manevra kabiliyeti büyük önem taşıyor. Adamların dönebileceği sekiz ana yön var ve bu biraz zaman alıyor. Eğer düşman baktıkları yönden geliyorsa ve sıkı bir okçu desteğiniz varsa, o zaman adamlarınıza dümdüz saldırmalarını emredebilirsiniz. Derhal "Yallah Tazyik" moduna girecek, bir müddet deli danalar gibi koşturacaklardır, eğer düşmana denk gelirlerse tam gaz dalarlar, gelmezlerse şaşkın bir biçimde durup beklerler. Bu saldırının iyi yanı safların fazla bozulmaması, kötü yanı ise düşmanı ıskalama ihtimalinin bulunmasıdır. Hedef gösterip saldırtırsanız, o zaman saflar karışır ve manevra yaptırmak zorlaşır, üstelik bir defa yakın dövüş başladı mı adamlarınıza yeni bir emir vermeniz mümkün olmuyor. Size tavsiyem ana saldırıdan önce haritayı tarayıp alternatif yaklaşma rotaları saptamanız, savaş alanında farklı birlikleri konumlandırmak için zaman kazanmanızdır. Bu oyunda siz mağlup tarafa kumanda ettiğiniz için genellikle sayı üstünlüğüne sahip değilsiniz, eğer dümdüz dalmayı denerseniz tek çatışma bile kazanamazsınız. Karşı tarafı yenmenin tek yolu elinizdekini en iyi biçimde kullanmak, bunu da ancak stratejik dehanızla çözebilirsiniz.

Zafer Bizimdir!

Knights & Merchants ilginç bir oyun, başarılı bir ekonomik yapı oluşturmak, ayrıca stratejik açıdan hata yapmamak zorundasınız. Bu haliyle üç tankla üs bastığınız geyik stratejilerden çok daha derin bir oyun olduğunu ortaya koyuyor. Ancak kusursuz değil, mesela işçilerin düzenli bir çalışma sergilememesi işinizi zorlaştırıyor. Ayrıca üzerlerinde hiçbir kontrolünüz olmaması sizi bir kumandan olarak neredeyse devreden çıkarıyor. Bunun dışında dengeli bir biçimde kasaba kurmak hayli zor, en azından her binanın etki alanını belirten bir gösterge olması gerekirdi. Oysa bu haliyle tamamen tahmin yürütmeniz gerekiyor. Bunun dışında savaşlarda da etkiniz hemen hemen sadece çatışma başlayana dek olan süreyle sınırlı, eriyen bir birliğe çekilmelerini emredememek büyük bir saçmalık! Ayrıca manevra yaptırma işine çok önem vermişler, nedir bu yahu, altı üstü yirmi tane okçu, kolordu mu yönetiyoruz? Grafikler fena değil, animasyonlar da öyle, sadece savaşta ölenlerin elektrik çarpmış gibi iskeletlerinin görünmesi ve ortadan kaybolmaları garibime gitti! Ses ve müziğe gelince, bir müddet sonra sıkıntı verecek kadar çok kendilerini tekrarlıyorlar denebilir. Aynı şey görevler için de geçerli, oldukça zor olmaları bir yana, beşinci görev civarında kasaba kurmak ve haritayı temizlemek sıkıntı vermeye başlıyor. Oyunda belirgin bir atmosfer eksikliği olduğunu söyleyebilirim. Yine de oynanabilir bir oyun bu, eğer Settlers ve Warcraft karışımı birşeyler arıyorsanız bir bakmaktan zarar gelmez.



Knights and Merchants I-Magic /Real Time Strateji / 1 CD

GENEL PUAN: 7

YAZAR	: War Lord				
SİSTEM	: Windows 95	HD Alanı	: 85 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 33	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 24 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick **LEVEL CD :**

Klingon Honor Guard

Manyak Aromalı Savaşçılar!

Öhöm, farkındayım başlık biraz tuhaf oldu ama, doğrusu Klingon deyince aklıma hemen bu geliveriyor. Aslında ben eskiden beri Star Wars evrenini daha mantıklı bulmuşumdur, Star Trek dünyaları ise bana biraz fazla sentetik gelmiştir. Yani boyuna avuçlarını ovuşturan pinti ve paragöz Ferengiler, devamlı



"Hmmm, mantıksız!" diyerek ortada dolanan Vulcanlar, her gördüğü hareketli nesneyi hedef kabul eden Romulanlar ya da namus ve şeref timsali (!) insanlar bana biraz komik geliyor. Hele Klingonlar, antik Viking yağmacılarının uzaydaki karikatürü diyebileceğim bu heriflerin nasıl olup da öyle üstün bir teknolojiye kavuştuklarını bir türlü anlamıyorum. Tabii bu Star Trek filmlerini sevmediğim anlamına gelmez, fakat çocukluğumdan beri bu filmleri hep biraz sırıtarak seyretmişimdir. Hele Kaptan Kirk ve onun gerçek ötesi idealizmi beni hep eğlendirmiştir. Ama sonuçta tüm bunlar bilimkurgu tabii ve ne denli mantıklı olmaları beklenebilir ki? Yani koca Enterprise yüzlerce kişilik mürettebat taşıyor, bunların yarısı eğitimli komandolardan oluşuyor, ama gezegene baskın yapmak için gemi kaptanı ve doktor gönderiliyor, bunun neresi mantıklı? Hmmm, belki de mürettebat kaptandan kurtulmaya uğraşıyordur, fakat şurası kesin ki heriflerde eşşek şansı var, çünkü her defasında dönmeyi başarıyorlar.

Klingonlar Şaka Kaldırmaz!

Evet, aklınızda bulunsun, asla bir Klingon'a şaka yapmayın, hele de el şakası, çünkü herifler hiç anlamıyor! Neyse, geçmişte yapılan Star Trek oyunlarına baktığımız zaman görüyoruz ki, isterseniz hiç bakmayalım, bilmem anlatabildim mi? Şimdi kötü anılarla uğraşmayı bırakıp eldekiyle ilgilenelim. Efendim, MicroProse programcıları yeni çıkan ve hayli övgü toplayan Unreal engine ile bir Star Trek oyunu yapmışlar. Şimdi burada anahtar kelime "Unreal", nedenine gelince, eğer bir oyun bu engine üzerine kuruluysa bilin ki çalışmak için abartı bir sisteme ihtiyaç duyacaktır. KHG için de durum farklı değil tabii, minimum Pentium 166 işlemci, 3Dfx ekran kartı, 32 MB RAM, 300 MB kadar boş HDD alanı ve 8X CD-ROM istiyor. Fakat böyle bir sistemle sadece oyunu oynadığınızı zannedersiniz. Çünkü önerilen sistem P-2 serisi bir işlemci (Dikkat! Kesinlikle Celeron değil!), 128 MB RAM ve şöyle sağlam bir Voodoo 2 ya da o tarz bir 3D grafik hızlandırıcı ekran kartı! Tabii şimdi bazılarınız bende hepsi var diye sırıtıyor olabilir, fakat iş bununla kalmıyor! Burada kullanılan Unreal engine kodu oldukça kaprisli bir versiyon ve çalışacağı sistemleri genelde pek beğenmeyebiliyor. Mesela 3D kartınızın sürücülerini bir an tanıyıp, daha sonra reddedebilir! Yani sisteminiz süpersonik olsa bile, yine de bu oyunu çalıştırabilir anlamına gelmiyor, bir hayli uğraşmak zorunda kalabilirsiniz.

Klingonlar Acayip Delikanlıdır!

Sistem olayına böylece baktıktan sonra geldik konuya, evet oyunun bir konusu var ve sizi diyar diyar dolaştıracak yıldızların arasında. Siz genç, karayağız, bağrıyanık bir Klingon delikanlısı olarak imparatorun muhafız alayına katılmak üzere kalkıp büyük şehire geliyorsunuz. İsterseniz dişi karakter olarak da oynayabilirsiniz fakat seslendirme dışında değişen birşey olmuyor. Neyse, sıla hasreti zaten yüreğinize vurmuş, memleket özlemiyle yanar olmuşsunuz. Yine birgün böyle hem Holodeck döğüş eğitimi yapıyor, hem de "Ulan yüzbaşıdan bir izin alıp memlekete gitsem de, hem anamı hem de yavuklumu görsem!" diye düşünürken, eğitim şakkadanak yarıda kesiliyor. Ne oluyor demeye kalmadan komutan sizi arayıp kötü haberi veriyor. Hıyarın biri konsey salonunda bomba patlatmanın iyi bir fikir olduğunu düşünmüş, işin kötüsü bir de kalkıp bu fikri uygulamaya koymuştur. Fakat Klingonlar eşşek şakalarına alerjik olduğundan, pek çok konsey üyesi bu alerjiye bağlı olarak ölmüş, imparator ise olayı üstüne alınıp kendini çok fena tribe vermiştir. Tabii koca muhafız alayındaki tek salak siz olduğunuzdan herkes izin alıp tüymüş, haliyle gidip bu şakabaz amcaları yakalama görevi de sizde patlamıştır. Komutan size "Yavrum bir zahmet şu kötü çocukları yakala getir, o pütürlü kafalarına birer şaplak atalım, görsünler eşşek şakası neymiş" diyince, siz de mecburen başkent sokaklarında deli danalar gibi koşturup adam avlamaya başlarsınız. Ama nereden bileceksiniz ki, "Köşedeki markete varmadan tutar getiririm." diye peşine takıldığınız adamlar sizi dört döndürecek? Bilseydiniz şüphesiz revire doğru arazi olurdunuz bir inceden!



Klingona Tanıdık Olmaz!

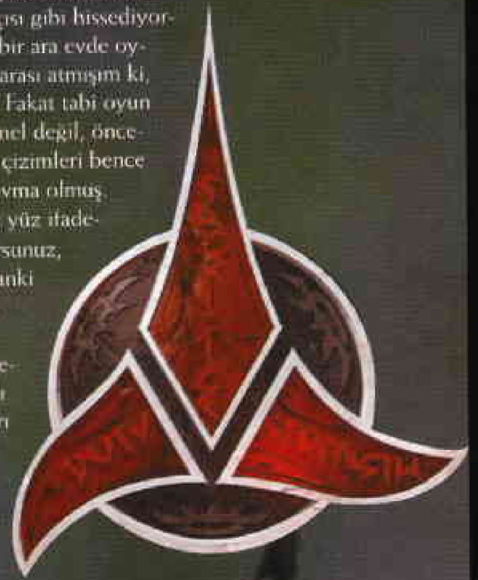
İşte oyunun ilk iki bölümü böyle, şimdi bu iki bölümdeki grafiklere ve seviye tasarımına bakarak tüm oyun hakkında karar vermeye kalkarsanız çok yanılırsınız. Çünkü bu iki bölüm her açıdan tam anlamıyla bir fiyasko, insan acaba bunları tasarlayan kör müydü diye düşünüyor. Ne var ki ikinci bölümden sonra işler değişiyor, etraf zengin renkler ve filmlerden aşina olduğunuz mimari yapılarla zengin bir hal alıyor. Maceranız sizi türlü mekanlara taşıyor, bir hapishane gezegeni, bir Andorian kaçakçı gemisi, bir Klingon savaş kruvazörü ve daha niceleri. Hapishane gezegeninde bir ayaklanmanın tam ortasına düşüyor, yaşanan karmaşada kendinizi şaşırıyorsunuz. Kaçakçı gemisine sızdıktan bir süre sonra varlığınız tespit ediliyor, yapılan anonsla birlikte bir sürü savaşçı bulunduğunuz alana ışınlanıp sizi kıstırıyor. Savaş kruvazöründe uzay kıyafeti ve manyetik botları donanıp hava kilidinden dışarı çıkıyor, uzaya savunma tehlikesini göze alarak geminin dış yüzeyinde dolaşıyorsunuz. Hatta kaptan köprüsüne kadar gidip ön pencerelerden içeride dolaşan tiplere gözatmak bile mümkün. İşte KHG bu denli detaylı ve geniş bölüm tasarımlarına sahip bir oyun. Aynı şey karakterlerin yapay zekaları ve genel tavırları için de geçerli, savaş olmayan yerlerde tipler günlük işleriyle uğraşıyorlar. Savaşta ise bambaşka güzellikleri, her ne kadar çeşit olarak fazla olmasalar bile farklı ırklarla karşılaşmanız çok iyi planlanmış. Her düşmanın ise farklı dövüş teknikleri var. Mesela bir Klingon savaşçısı uzun menzilde Disruptor Rifle ile ateş açıyor, ancak yakın mesafeye girince derhal kılıç çekiyor ve ince kesim işinde ne denli usta olduğunu kanıtlıyor.

Klingonlar Delikanlılığın Kitabını Yazmışlar!

Oyunda kullanılan silahların bazıları filmlerden tanıdık gelecektir. Mesela Klingon savaş bıçağı, bunu hem savurabilir, hem de sessizce yaklaştığınız fırlatıp bir düşmanın sırtına gömebilirsiniz, sonuç hızlı ve sessiz alınır. Diğer silahlar ise çeşitli uzun menzilli alet edevattan ve bir Klingon kılıcından ibaret. Genel olarak görsel efektler için tek söz söylenebilir, adamlar Unreal engine ile yapılabileceklerin sınırını zorlamışlar. Ancak tabii bu efektlerin hemen hepsini 3Dfx ya da PowerVR çipsetli bir grafik hızlandırıcı kartıyla görebilirsiniz. Grafiklerin yanında ses efektleri ve müzikler için de söylenecek fazla bir söz yok, fakat bence en güzeli karakterinizin Duke Nukem kadar olmasa bile geveze olması. "Ah, şu göğsüne saplı olan benim bıçağım mı?" genel gevezeliklerinin tatlı bir örneği! Bunun yanında oyunda kullanabileceğiniz ilginç malzemeler de mevcut. Mesela bir haberleşme cihazı bir defaya mahsus olmak üzere yanınıza iki yardımcı Klingon savaşçısı ışınlayabiliyor, casus kameralar yerleştirebiliyorsunuz, hatta Power Armor bulup giymek bile mümkün!

Klingonlar Aslandır, Kaplandır!

Oyunun atmosferinin ne denli baba olduğundan söz ettik durduk, bir süre sonra gerçekten kendinizi bir Klingon savaşçısı gibi hissediyorsunuz. Hatta ben bir ara evde oynarken bir savaş narası atmışım ki, yok böyle bir şey! Fakat tabi oyun tamamen mükemmel değil, öncelikle karakterlerin çizimleri bence bir hayli baştan savma olmuş. Tamam, heriflerin yüz ifadelerini bile görüyorsunuz, ancak gövdeleri sanki kutu gibi çizilmiş. Unreal oynarken karşılaştığınız tiplerin yanında zavallı Klingon savaşçıları karton kutu yutmuş gibi kalıyorlar! Ayrıca etrafta hiç Federasyon tiplemesi göremedim, büyük bir eksiklik, hele insanların her halta burnunu soktuğunu düşünürsek, böyle büyük çaplı bir komplonun dışında kalabileceklerini düşünmek saflık olur! Bunun dışında başta bahsettiğimiz kurulum problemleri ve oyun esnasında karşılaşabileceğiniz sinir bozucu program hataları da mevcut. Ayrıca oyun gereksiz yere iki diske yayılmış. Kurulum esnasında gerekli tüm dosyalar HDD üzerine atılıyor, ikinci CD ise sadece müzikleri ve ara sahneleri içeriyor. Kaldı ki bu ara sahneler de bence öyle çok muhteşem sayılmazlar, neyse en azından brifing veriliyor. Multiplayer olayına gelince, bu Unreal engine ve dolayısıyla KHG'nin en zayıf noktası, bilgisayara karşı Bot-Match yapabilirsiniz ancak Net üzerindeki oyunlar sadece kağıt üzerinde kalıyor. Bu yüzden bu oyun aslen tek kişilik bir macera olarak kalmaya mahkum. Tüm bunlardan sonra olayı toplamak gerekirse şunu söyleyebiliriz, eğer Star Trek ve FPS ilginizi çeken iki konuysa, bu oyunu kaçırmayın. Çünkü bu oyun aslında sizin uzun zamandır beklediğiniz maceranın ta kendisi!







Klingon Honor Guard **Micro Prose** /FPS / 1 CD

YAZAR	: Mad Dog				
SİSTEM	: Windows 95	HD Alanı	: 300 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: 16 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

GENEL PUAN 8

LODE RUNNER 2

Eskinin Geri Dönüşü



İlk bilgisayarımı aldığımda oynadığım oyunlardan biriydi Lode Runner. İki boyutlu ortamda geçen, zekanın ve hızın önemli rol oynadığı bir oyundu. Grafikler ve ses kötü olmasına rağmen saatlerce başından kalkamadığımı hatırlıyorum. Devamı ne zaman yapılacak diye beklerken, nihayet oyun üreticilerinin aklına geldi ve devamı piyasaya çıktı. Grafik ve ses, ilk oyuna göre teknolojinin oyun sektöründeki ilerleyişine ayak uydurmuş bir biçimde karşımıza çıkıyor. Son derece düzgün hazırlanmış grafikler insanı oyunun başında tutmayı çok iyi beceriyor. Ses efektleri, oyunun gerilimini artırıp, ürkütücü yanını ortaya çıkarıyor. Lode Runner 2'nin oynanışı birincisi ile aynı tarzda, altınları toplayıp çıkış kapısının açmaya, kütleleri yok edip yol açmaya çalışıyorsunuz. Fakat bu sefer iki boyutlu ortamda değil, üç boyutlusundasınız. İşler biraz daha karışabilir, kendinizi bir anda çıkmaz sokakta gibi hissedebilirsiniz. Zekanın hakim olduğu bir oyun olduğu için adımlarınızı düşünerek atmanız gerekiyor. Hız olayı da gözardı edilmemiş, her bölümün sonunda bir hız karşılaştırması yapılıyor. Rekora imza atmanız mümkün olacaktır.

Ek olarak programcı amcamlar oyun editörü de koymuşlar. Kendi mekanınızı oluşturabilirsiniz. Bunları oyun içinde dahil edebilirsiniz. Kendi ortamınızı kolaylıkla yaratabilmeniz için ellerinden geleni yapmışlar. Başarılı olmuşlar mı, bunun kararını siz verin.

Normal sayılacak bir menü yapılmış. Load ve Save olaylarının bulunması bence son derece iyi. Bu türdeki oyunlar için gerekli bir opsiyon. Lafı fazla uzatmadan menüye bir göz atalım.

Menü lüfen

Kiremitte balık
Patlıcan kızartma
Etli mantı.........

Single Player: Evinizde bilgisayarınızın başına çekilip rahatça oynayın, kimse sizi rahatsız etmesin. Tekli oynama seçeneğiniz sayesinde bunu yapabilirisiniz. Lode Runner 2 ile başbaşasınız. Işıkları kapatıp tadını çıkartın.

- **New:** Yeni oyuna başlayabilirisiniz.
- **Load:** Daha önce kaydettiğiniz yere direkt ulaşmanızı sağlar. Load menüsü karşınıza Windows Browser'ı gibi çıkıyor, kaydettiğiniz yeri iyi belirleyin.

Multi player: Arkadaşlarınıza karşı Network veya Internet ortamında oynayabilirsiniz (Fazla sinir yapmayınız).

Credits: Oyunu hazırlayan şahısların isimlerini oyun atmosferi içerisinde görebilirsiniz.

Quit: Windows ekranına dönüş.

Single Player'dan yeni oyuna başladınız, bundan sonra karşınıza çıkacaklara da bir göz atalım.

Ekranın üst yarısını kaplayan bölüm; oyunda karşınıza çıkacak işaretler ve kullanacağınız objeler hakkında bilgi veriyor. Sağ tarafta isim yeriniz, cinsiyetiniz (her oyunu erkekler oynayacak diye bir kural yok ki) ve renginiz. Sol tarafta oynayacağınız ana bölüm ve alt tabakası gösteriliyor, bunların hemen altındaki seçenekten oynamak istediğiniz yeri belirleyebirisiniz. En altta da başlatma var.

Oyundaki ekstralara da bir bakalım.

Düğmeler

Kuru kafa: Balıklama atlamayacağınız bir yer. Bunu görürseniz ölüme atlamak üzeresiniz demektir.

Paralel iki çizgi : Bakalım kollarınız sizi götürecek kadar kuvvetli mi? Karşınızda tutunabilecek bir ip olduğunu belirtir.

Çember içi daire: (Hedef göstergesine benziyor) Düşeceğiniz ayakla basılır sağlam yeri belirtir, ama atlarken dikkat edin, hiçbir yere gidemeyeceğiniz dört tarafı kapalı bir yer olmasın.

Enerji alanı: Karşınıza bu çıkıyorsa, bundan daha ileri gidemiyorsunuz demektir. Israrla geçmeye çalışmak zaman kaybına yol açar, inat etmeyiniz. Bazı yerlerde aşağı düşmenizi de engeller.

Toplanacaklar

Altın obje: Bunu mutlaka almalısınız, bunların hepsini almak zorundasınız, yoksa çıkış kapısı açılmaz.

Şekilleri para, küp, külçe, küre şeklinde olabilir (Bariz göze çarpıyorlar.No panic).

Rekli top: Dokunan nöbetçiyi yok eder, size bir şey olmuyor.

Şeffaf adam: Nesnelerin içinden geçme özelliğini kazanırsınız, belli bir süresi var.

Sarı adam: Bir hak kazandırır.

Saat: Dokunan nöbetçiyi birkaç





saniye hareketsiz kılar. Sizi de !!!

Mayın: Kullandığınızda yarısı zemine gömülüyor. Üzerine basanın etlerini duvardan jiletle kazırlar.

Şekil değiştiren adamlar: Sizi bir süreliğine blok haline dönüştürür.

Açıcılar ve patlayıcılar

Küçük anahtar: Kapalı objeleri aktif hale getirir. Tam tersi de olur.

Büyük anahtar: Zaman ayarlı açıcılar. Bastıktan sonra hızlı olmanızı tavsiye ederim.

Kırmızı bar: Üzerinden geçerseniz bağlı olduğu bombayı patlatır.

Yok olan taşlar: Üzerinde fazla kalmanızı tavsiye etmem. Uzayın (tabii oynadığınız bölümde varsa) dibini boylayabirisiniz.

Görünmezlik odaları: Buraya daldığınızda siz dahil kimse sizi göremez. Neden bunlardan her bölümde yok acaba?

Patlayıcılılar: 7 çeşit patlayıcı var ve herbiri farklı şekillere sahip. Düz çizgi şeklinde, dört yöne doğru, altı yöne doğru ve küre şeklinde bir patlama gibi çeşitli patlama şekillerinde olan patlayıcılar mevcut. Bunların şekilleri de birbirinden farklı, böylece kolaylıkla ayırt edebilirsiniz. Unutmadan kırmızı renkli bombalar 5 adet içeriyor, bunlardan görürseniz almayı ihmal etmeyin...

Nöbetçiler

Mavi nöbetçi: Belirli bir yörüngesi vardır, orada gezinir durur, başka bir işe yaramaz. Zamanınızı ayarlayıp yanından geçin.

Kırmızı nönetçi: Bölgesine girmeden size dokunmaz. Girdiğinizde de oradan çıkana kadar peşinizi bırakmaz.

Siyah nöbetçi: Bunların olduğu bölümde çok dikkatli olunuz. Oyun başlar başlamaz peşinize takılıyorlar. Sizi yakalayıp yok etmeye and içmiş kişiler bunlar. Fazla yaklaşmayınız.

Oyun tuşları :

Oyun 3 boyutlu bir alanda geçtiği için, hareket tuşlarını ona göre ayarlamışlar. İlk başlarda biraz zorlansanız da sonradan alışıyorsunuz.

Oyunun düzlemine göre (kuzey yukarısı ise)

Pad 7: Kuzeybatı
Pad 9 :Kuzey doğu
Pad 1 :Güneybatı
Pad 3 :Güneydoğu
Q: Önünüzdeki blokları bir süreliğine yok etmenizi sağlar.
Tab: Kullanmak istediğiniz bombayı değiştirir.
Ctrl: Bombayı bırakır.
Shift: Tutunduğunuz ipten kendinizi bırakmanızı sağlar.
Space: Elinizdeki nesneyi kullanmanızı sağlar.
Pad 0: Kullanacağınız nesneyi almaya veya bırakmaya yarar.
X: Kendini imha etme butonu (Baktınız, sıkışıp kaldınız, bunu kullanmanız tavsiye edilir).

Oyun beş ana bölümden oluşuyor. Her bölüm içinde 19 ile 25 arası farklı mekan var. Zorluk dereceleri ilerledikçe artmıyor, bazıları size çok kolay gelirken, bazılarında çok zorlanabilirisiniz. Bunun kişiden kişiye değişeceğini sanıyorum.

Mana world: Tarih öncesi bir mekandaymışsınız gibi hissedeceğiniz bir bölüm.Müzikler epey hoş ve eskileri anımsatıyor insana. En sevdiğim yerlerden biri, orta düzeyde bir bölüm.

Gear world : Mekanik bir ortam. İlk başta kendinizi bir saat içinde zannedebilirsiniz. Bana göre en zor bölümlerden birisi.

Wackly world: Myun dünyasına bir yolculuk, sanki her yer oyuncak hamurundan yapılmış. Zorluk derecesi orta düzey.

Jungle world: Bilinmeyen bir ormanın derinlikleri. Kolay bulmacaları en çok olan bölüm.

Turotial: Oyunu tanımanız için gerekli, uğramadan etmeyin ...

Eğer zeka oyunlarından hoşlanıyorsanız veya kafanızı biraz dağıtmak istiyorsanız, bu oyun sizin için biçilmiş kaftan. Oynamanızda yarar var.



LODE RUNNER I-Magic /Real Time Strateji / 1 CD

YAZAR	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95	HD Alanı	: 50/210 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 75/333	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 16/64 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD :

GENEL PUAN 8



Maksat Macera Olsun!

Hollywood acaip bir yer, ama zaten tüm Amerika için rahatlıkla aynı şey söylenebilir. Daha fazla para kazanma fırsatını asla kaçırmıyorlar, yapılan işin kalitesi ya da içeriği pek önemli değil, sonuçta para gelsin de nereden gelirse gelsin. Bu yüzden zırt pırt acaip acaip filmler yapıyorlar ve bunları sadece kendi halklarına değil tüm dünyaya kakalamaya çalışıyorlar. Tabii iş filmle bitse iyi, özellikle son zamanlarda PC oyunları piyasasındaki gelişmeyi gördüler ve minik beyinlerine yeni bir fikir geldi. Neden çok tutulan filmlerin oyunlarını yapmıyorlardı? Tabii aynı şey oyunların filmini yapmak için de geçerli olabilirdi. Sonuçta ortaya özel efektler açısından harika, içerik olarak ise kullanılmış tuvalet kağıdından daha değersiz filmler çıkmaya başladı. Filmden oyun yapmaya gelince, çok fazla örneği yok ortada henüz, fakat beyinsiz macera filmlerinden yapılma oyunlara rastlamak mümkün. Neden adam gibi bir



konu seçmezler, kimbilir? İşte size bir film, The Fifth Element, seyrettiniz mi bilmem, fakat bence yapılmış en klişe, en abuk, en geyik bilimkurgu filmlerinden biriydi, tabii görsel efektler harika, fakat uzun vadede bu ancak insanın gözünde sigara söndürmesi kadar zevkli olmaya başlıyor. Kuru kuruya görsel hilelerle dolu bir sürü film seyretmektense, Darth Vader'in bir amiralini daha boğmasını seyretmeyi tercih ederim, tabii söz konusu amiral ben olmadığım sürece!

Leeloo ve Dallas

The Fifth Element bence tipik bir çıkış filmiydi, ama neyin çıkışı? Yönetmen Luc Besson amcam filmde başrolü oynayan hatunu büyük bir ihtimalle "Kaçma gel, seni ünlü yapacam kız!" deyü kandırmış, sonuçta piyasaya yeni bir tipin katılması amaçlanmış, tabii filmin tutkala ihtiyacı var ki perdeye yapışsın! Kim o tutkal, Bruce Willis tabii, sanırım çoğunluk onu görmek için gitmiştir sinemaya, yani tutkal işe yaramış! Fakat gelgelelim oyunda Bruce Willis'in sifatını görmek pek mümkün olmuyor, herhalde yüzü daha fazla eskimesin diye kapris yapıp kendi rol aldığı sahnelerin kullanılmasını engellemiş. Fakat Leeloo için aynı şey geçerli değil, onun yeralmadığı ara sahne ve bölüm yok gibi birşey, hatta oyun bu hatunun etrafına kurulu bile denebilir. Mesela karakter tasarımlarına şöyle bir baktığınızda görüyorsunuz ki, Leeloo son derece detaylı grafiklere, yeteneklere ve abartılı bir kırıtma yeteneğine sahip, tabii oyun boyunca minimum kıyafetle dolaşıyor. Öte yandan diğer karakter olan Dallas Korben, yani Willis, hiçbir ara sahnede yer almadığı gibi biraz da kütükümsü bir grafik tasarımına sahip. Elinde hayvan gibi bir silahla etrafta koşturup ateş ederken bile ancak bir odunun animasyonuna sahip! Oyunun tam olarak hangi türe girdiğine gelince, tipik bir Tomb Raider taklidi dersek herhalde fazla haksızlık etmiş olmayız. Kamera açılarından tutun da, dişi karakterin yeteneklerine kadar kopya, bir yerlerde Lara Croft'un kıs kıs güldüğünü duyar gibi oluyorum.

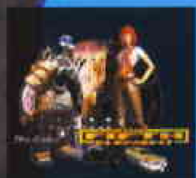
Cin Ali Dünyayı Kurtarıyor!

Oyunun konusu aynen filmden alınma, değil. Aslında ana senaryo aynı, dünyanın yine kurtarılması gerekli, fakat burada ortaya bir oyun çıkarabilmek amacıyla olayların gidişi neredeyse tamamen değiştirilmiş. Mesela ilk bölüme Dallas ile başlıyorsunuz, göreviniz laboratuvara girip Leeloo'yu yeniden oluşturacak bilgisayarı çalıştırmak, filmde ise böyle bir olay yoktu. Neden bir taksi şoförü durduk yerde bunu yapmak ihtiyacı duyuyor, ne alaka yani? Sonuç olarak ortaya çıkan oyun filmden alınan ara sahnelerle birbirine bağlanmış görevlerden oluşuyor, ancak bir bütün olarak ele alındığında filmle pek bir alakası yok. Oyunda ondört görev var, görev brifingini ise size filmdeki Prince taklidi acayip karakter veriyor. Ancak bir çok görevi iki defa oynamanız gerekli. Neden, çünkü o haritada hem Dallas, hem Leeloo için yapılacak farklı işler bulunuyor, böyle görevlerde brifing esnasında kullanacağınız karakteri seçme imkanı buluyorsunuz. Seçiminize göre haritada izleyeceğiniz yol ve karşılaşacağınız düşmanlar değişiklik gösteriyor. Gelelim detaylara, önce Dallas Korben ile başlayalım. Bu biraderimin esas esprisi ateşli silahlarla donanmış olması, basit bir tabanca, yıldırımlar fışkırtan bir Alien silahı, aynı zamanda bomba fırlatabilen bir polis tüfeği ve hem güdümlü roket, hem de alev ve buz atabilen abartı bir makineli top kullanabilecek silahlar, tabii bulursanız. Bu heriffle oynadığınız bölümlerde karşınıza çıkacak düşmanların da benzer bir ateş gücüne sahip olması kaçınılmaz, yani genelde ağır çatışmalar yaşamanız kaçınılmaz. Veeee şimdi de sıra Leeloo'da, bu hatun kişi "ateşli" silahlara sahip değil, fakat oldukça abartılı, öhöm, "yeteneklerle" donanmış durumda. Yakın dövüş konusunda oldukça usta ve bir hayli de "kıvrak", ele avuca sığmadığını söyleyebiliriz. Tabii bu karakterle oynadığınız zaman karşınıza çıkan düşmanlar da genelde silahsız olacaklardır, ancak

tüm derdiniz bu olmayacak. Dallas ile oynarken karşılaştığınızdan daha fazla fiziksel engelle karşılaşacaksınız. Hatta işler bazen abartılı bir platform oyununa bile dönüşebiliyor. Leeloo silah kullanamasa bile bomba fırlatabiliyor, ancak bulduğunuz her bombayı düşman üstünde kullanmanızı tavsiye etmem, çünkü çoğunlukla kapalı geçitleri açabilmek için bunlara ihtiyacınız olacak. Tüm bunların dışında bu hatun zihinsel güçlerini kullanarak etraftaki düşmanları geçici olarak felç edebiliyor, ancak bunun için özel enerjiye ihtiyacı olduğunu unutmayın.

İyi Kötü Çirkin

Şimdi bir de genel yapıyı elden geçirelim, önce grafikler ve efektler, doğrusu çok süper oldukları söylenemez, hele bu yakınlarda Unreal oynamışsanız grafikler sizi hiç açmayacaktır. Biraz Jedi Knight yapısına sahip oldukları söylenebilir, ancak patlama efektleri filan gibi detayları da hesaba katarsanız o kadar da kötü sayılmazlar. Ancak grafik engine bazen çuvallayabiliyor, üstelik her ne kadar kamera açıları nispeten düzgün sayılabilirse de, karakterin görüş alanı çok dar, bazen öldürülene dek ateşin nereden geldiğini anlayamıyorsunuz. Düşmanlara gelince, bunlar da en az sizin kadar sağlık ve kalkana sahipler, yani öldürülmeleri bir hayli zor, hele grup halinde gelirlerse işler daha da kötü. Sanırım bunu yapay zekanın yokluğunu örtmek için yapmışlar, bu yüzden çoğunlukla gruplara dalmaktan kaçıp, tabanları yağlamak zorunda kalıyorsunuz. Haritalara gelince, bazıları hiç fena sayılmaz, ancak bazı görevlerde zamana karşı çok geyik işler yapmanız gerekebiliyor, mesela uzay limanında koşturup çalan telefonları patlatmak gibi! Bunlar büyük ihtimalle görev sayısı fazla gözüksün diye uydurulmuş, bence lüzumsuz bir çaba sarfiyatından başka bir şey değiller ve insanı oyundan soğutuyorlar. Üstelik sadece görev aralarında kaydetme şansına sahip olmamanız da işi zorlaştırıyor. Eğer ölürseniz ve hakkınız tükenmemişse belli bir noktadan tekrar devam ediyorsunuz, bu gizli kayıt noktalarından geçerken bir sinyal sesi duymak mümkün. Oyunu çalıştırmak için gereken sistem günümüz şartlarında pek abartı sayılmaz, ancak güçlü bir ekran kartına ihtiyacınızın olacağını unutmayın, oyun 3Dfx ve Power VR işlemcili grafik kartlarına tam destek sağlıyor. Sonuç olarak bu oyun için ne çok iyi, ne de çok kötü denemez, ben şahsen bu tür oyunlardan pek hoşlanmam, hatta Tomb Raider serilerini de pek oynamadım. Fakat bunu oturup bir süre oynadım, kimi zaman hoşuma gitti, kimi zaman da nefret ettim. Çok daha iyi olabilirdi gibime geliyor, fakat yapımcılar daha fazla uğraşmak yerine filmin adı unutulmadan piyasaya sürüp para kazanmayı tercih etmişler. Yine de bu tarz oyunları biriktiriyorsanız bunu da almaktan bir zarar gelmez.



THE FIFT ELEMENT Kalisto /Action / 1 CD

GENEL PUAN: 7

YAZAR	: Chainsaw Charlie				
SİSTEM	: Windows 95	HD Alanı	: 50 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER : Yok		ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Eylül 98





Avcılar Şafağı Sever

F-22 Amerikan ordusunun 21. yüzyıl avcı uçağı olarak F-15'in yerini almak üzere Lockheed tarafından tasarlandı. İhaleye katılan şirketlerden istenen, uçağın radara yakalanmaması, aynı zamanda da çevik ve hızlı olmasıydı. Bu özellikler bir arada bulunamaz gibi görünüyordu, çünkü ordunun bundan önceki Stealth Fighter'ı F-117 ses hızına ancak ulaşabiliyor ve bir avcı için hantal kalıyordu. Yavaşlığının nedeni Afterburner kullanamamasıydı, çünkü radarlar kadar kızılötesi alıcılardan da kaçınmalıydı, bu yüzden jetin egzos çıkışı inceltilmişti. Radar sinyallerini emen ve aslında '60'larda bir Japon mühendis tarafından mikrodalga fırınların içini kaplamak amacıyla geliştirilen boya tek başına yeterli olmadığı için, uçağın gövdesinin dalgaları yansıtacak biçimde dik açılı yüzeylerden oluşuyordu ve bu nedenle aerodinamiği de pek iyi değildi. Yeni uçak için iki proje finale kaldı: F-22 ve F-23. İkisinin de prototipleri yapıldı, ancak F-22 daha çevikti ve o seçildi. Sonunda 1991'de resmen Amerikan Hava Kuvvetleri USAF'ın hizmetine girdi. Onun da ekzos çıkışı inceltilmiş olmasına karşın, 1.6 Mach gibi Afterburner kullanmadan çıkılması çok zor olan bir hıza ulaşabilir. Normal uçakların da çok vakit harcadığı için ancak zorunlu durumlarda Afterburner kullandığını düşünürseniz çoğu rakibinden hızlı olduğunu anlayabilirsiniz. Radara F-117'den daha büyük bir görüntü vermesine rağmen kolay tespit edilemez. Pek çok uçaktan daha çeviktir, bunun nedeni hem radar sinyallerini yansıtacak biçimde olmasına karşın aerodinamik olan tasarımı hem de jet çıkışlarının yukarı aşağı belli derecelerde hareket edebilmesidir. Artı yurt çapında yedek parça garantisi ve yetkili servis ağı ile... Ne diyorum ben yaa! Pardon kaptırdık gidiyoruz, yazı araba reklamına döndü. Her neyse gavur yapıyor işte abi. Yapmış gene imansızlar. Bize de ağızlarımızın suyu akarak bakmak, bir de oyununu oynamak düşer. Geçende televizyonda gördüm, adamın teki evinde jet uçağı yapmış, hem de avcı biçiminde, tasarımı da kendisine aitmiş. Tabii ki Türkiye'de değil. Türkiye'de de birisi benzer bir şeyler yapmaya kalkmıştı da, bunun ruhsatı, lisansı nerede falan diye adamın burnundan getirmişlerdi. Elbette gerçek bir avcı üretmek çok daha zor bir iş, ama bir kişi evinin garajında böyle bir şey yapabiliyorsa, koskoca ülke istese neler yapmaz. Bu sefer de kahve geyiğine başladık iyi mi, sallandırıcan on tanesini bak bi daha yapıyorlar mı?

Beni Öldürmek İçin Doğmuşum

TAW yani Total Air War'u alınca yalnız bir simülasyon almakla kalmıyorsunuz, yanında bir de strateji veriyoruz. Yani uzun sözün kısası stratejik kararları siz verebiliyorsunuz. Birbirinden aptal Campaign'lerden birini seçip oyuna başladığınızda yalnız tek bir uçağı değil, bütün bir filoyu yönetebiliyorsunuz. Bunun için görev seçim ekranı geldiğinde AWACS Command'i tıklamalısınız. Böylece AWACS'lar, yani uçan radarlar aracılığı ile havadaki uçaklarınızı yönlendirebilirsiniz. Yeşil olanlar sizinkilerdir, kırmızılar ise düşmanlar, yeşilleri Mouse aracılığı ile sürükle-bırak yöntemini kullanarak düşmanlara saldırtabilirsiniz. Eğer avcılar arasında açık yeşil renkli olanlar varsa bunlar F-22'dir, üzerlerine çift tıklayarak kokpite siz geçebilirsiniz. Bunun dışında görev seçme ekranından da hazır Mission'lar'dan birini tıklayıp kuşlar gibi göklerde dolaşabilirsiniz. Aslında oyundaki görevlerden hiçbiri önceden hazırlanmış değil. Savaşın durumuna göre belirleniyor. İsterseniz kalkış anlamına gelen Take Off'u seçtikten sonra FLY ile uçuşa geçmeden önce Edit'i tıklayarak Waypoint Editor'dan rotanızı bile değiştirebilirsiniz. Eğer düşman çok fazla uçak kaybederse yapay zeka savaştan çekiliyor ve siz kazanmış oluyorsunuz. Lineer bir senaryo yerine hareketlerinize göre değişen interaktif bir kurgu yaratılmış. Böyle entel lafları da nereden buluyorum? Bu Edit ekranından WEAPONS'ı seçerek kendi silahlarınızı belirlemenizi öneririm, çünkü bilgisayar F-22'nin gövdesinin içinde bulunan silah kapaklarının yanı sıra kanatlara da roket yerleştiriyor, bu da uçağın görünmezlik yeteneğinin içine ediyor. Ana ekranda Campaign'in altında Training yani eğitim, Custom Combat kendi görevini kendin yap gibi bir şey Multi Player AWACS'lardan gelen veriler yardımıyla üç savaşın üç boyutlu bir modellemesinin yapıldığı ve gerçekte USAF'ın da kullandığı bir çeşit brifing ve demo seçenekleri yer alıyor. Ekranın aşağısında ise Options, Help oyunu yapanların tanıtıldığı Credits ve Quit seçenekleri var. Başlarken bir pilot yarattığınız ve yaptığınız her şey bu adla kaydedildiği için Save, Load gibi

seçenekler yok. Oyuna girerken pilotunuzu OK'lediğinizde bilgiler otomatikman yükleniyor. Bu arada Training bölümünün oldukça iyi hazırlanmış olduğunu belirtmeliyim. Bir görev seçip kendinizi pistte bulduğunuzda yapmanız gereken ilk iş 1 tuşuna basıp sonra da 2 ile Airfield'i seçerek 'Say my take off time' deyip kalkış izni istemektir. Kule size belli bir zaman verecektir. Shift-T ile zamanı hızlandırıp sıranız geldiğinde ENTER'ın üst yanında bulunan ve Türkçe Q klavyede [ve] olan tuşlarla motorları çalıştırmalısınız. Eğer telsiz iletişimine geçemiyorsanız EMCON1'desiniz demektir. F-22'ler Stealth olduklarından, kendilerini ele vermemek için radar, telsiz gibi verici cihazlarını belli bir gizlilik sırası ile çalıştırırlar. EMCON1'de ne radar ne de radyo çalışmadığından mesaj gönderemezsiniz. E tuşuyla gelen seçeneklerden 2'yle EMCON2'yi seçerseniz iletişim kurabilirsiniz. AWACS'lardan gelen veriler sayesinde radar kapalıyken de radar ekranından çevrenizdeki araçları görebilirsiniz, ama AMRAAM'ları kilitleyemezsiniz. Kilitlenebilmek için en az EMCON 3'e geçmelisiniz, en düşük güvenlik EMCON 5'tir. E'ye bastığınızda istediğiniz EMCON'u seçebilir ya da 6 ile güvenlik derecesini uçağın bilgisayarının otomatik olarak ayarlamasını sağlayabilirsiniz. Bu arada 2 ile açık kanaldan AWACS'lara mesaj gönderebilir ya da zor durumdaysanız yardım isteyebilirsiniz.3 ile AWACS'larla kapalı kanaldan görüşebilir, 4 ile tanker uçağının frekansına bağlanabilirsiniz. Ayrıca her frekanstan ya da TAB tuşuna basınca doğrudan Wingmen'lerinize, yani uçuş arkadaşlarınıza emir gönderebilirsiniz. Kalkış için + ile biraz hızlanmalısınız, ama piste çıkmadan fazla coşmayın. Hızınızı - ile düşürebilirsiniz. Yerdeyken sağ Shift'in yanındaki iki tuşla sağa sola dönebilirsiniz. Piste çıktığınızda Shift + ile hızınızı yüzde 100 yapın ve 200 Knot'a falan çıkınca burnunuzu kaldırın. Ya da şunu yapın:



Nümerik klavyedeki 2 ile geçtiğiniz Situation MFD'sinden A butonunu tıklayarak otomatik pilot ayarlarını ekrana getirebilirsiniz, buradan Take off seçeneği ile kalkışı otomatik pilotun yapmasını sağlayabilirsiniz. İnişleri de aynı biçimde gerçekleştirebilirsiniz. F-22'nin avioniklerinin çok iyi olduğunu duymuştum, ama kalkış hadi neyse de, kendi başına iniş yapması bana saçma geldi. Sanırım Türkiye'de savaş uçağı yapılacak olsa işin en zor kısmı aviyonikler olurdu. Acaba avioniklerde Pentium II kullanılabilir mi? Ama o zaman işletim sistemi olarak da Windows'u kullanmak gerekir, boş verin kalsın. Nümerik klavyedeki 1'den 6'ya kadar olan tuşlarla kokpitteki çeşitli ekranlara yani MFD'lere geçebiliyorsunuz. Situation MFD'sinde kırmızı olarak görünen düşmanları Mouse ile tıklarsanız, daire içine alırsınız. Aynı anda birden çok düşman seçilebiliyor. Her silah için, eğer o silahı kullanacaksınız, ayrı ayrı hedef belirlemelisiniz. Roketler seçtiğiniz düşmanlara sırayla kilitlenirler. Uçuş rotanız Waypoint'lerle yani uçuş noktalarıyla çiziliyor, o an gitmeniz gereken nokta HUD'un (pilotun tam karşısında olup, uçuş ve hedef bilgilerinin yansıtıldığı cam) üstündeki ok tarafından gösterilir. İsterseniz hiç kasmayıp yine otopilotu kullanabilirsiniz. Sonraki Waypoint'i seçmek için W'ya, öncekini seçmek için Q'ya basabilirsiniz. HUD'da ayrıca sağda yükseklik, solda hız göstergeleri yer alır. Yakıt ve uçağın durumu gibi bilgileri almak için INS'e basabilirsiniz. ENTER ile havadan havaya, BACKSPACE ile havadan karaya silahları seçersiniz ve SPACE ile ateşleyebilirsiniz. İniş içinse piste 1500 Feet gibi bir yükseklikten pistin üzerine geldiğinizde, 500 Feet'in altında olacak biçimde, hızınızı 200 knot'a düşürerek yaklaşıp G ile iniş takımlarını çıkartmalı ve inerken burnu kaldırıp önce arka tekerleklerin yere değmesini sağlayarak B ile frenleri açmalısınız.Ya da bu iş için de otopilot kullanarak simulasyon ruhunun içine edebilirsiniz.

[illegible]

TAW yıllar önce zevkle oynadığım F29 ve EPIC'i yapan Digital Image Design'ın oyunu. Bu şirket aynı zamanda ordu için askeri simulasyonlar da üretiyor. Oyunun grafikleri gördüklerimin en iyisi sayılmasalar da, oldukça iyiler. Ayrıca 3D Hardware olmadan bile oldukça hızlılar. Yalnız ben bunun öyle çok gerçekçi bir simulasyon olduğunu söyleyemem, kontroller basite indirgenmiş. Yine de bu uçuş zevki vermesi açısından bir kayıp değil. İnteraktif senaryo ve strateji kurma fikri güzel. Ama seçtikleri konu bu kadar alakasız olmasaydı... Örneğin senaryonun birinde açlıktan kırılan Etyopya nasıl oluyorsa güçlü bir ordu topluyor, Çin'in de yardımıyla bir yerleri işgal ediyor. Adamlar da yıllarca sömürdükleri, köle yaptıkları Afrika'ya kurtarıcı olarak giriyor. Yaa kim inanır şimdi buna? Tüm senryolar üç aşağı beş yukarı aynı. Bir de bu zavallı düşmanların elinde SU-35 gibi Rus'ların en son SU-27 varyasyonunu görünce konunun gerçekçiliği uzay simulasyonu boyutuna iniyor. Yine de oyunun başarılı bir çalışma olduğu söylenebilir.





Total Air War DID / Strateji-simulasyon / 1 CD

YAZAR	: Ozan Simitçiler				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 90 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

GENEL PUAN 8

Başımıza taş yağacak!

PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

Kendisiyle aynı günlerde piyasaya sürülen Fifa 99'la birlikte bu ayın flaş isimlerinden sayılabilecek Premier League Football Manager 99, EA Sports'un her yeni yıl öncesinde ard arda piyasaya sürdüğü mükemmel spor oyunlarından sadece biri. Yapımcı şirket nedeniyle oyunu başlangıçta Fifa Soccer Manager'in devamı olarak görebilirsiniz, ama bir kere oynamaya başladığınızda yanıldığınızı anlamanız uzun sürmeyecek. Premier League Football Manager, kısa adıyla PLFM 99, tüm İngiliz takımlarının logo ve formalarını kullanma izni veren lisans anlaşması sayesinde İskoç ve İngiltere liglerindeki 122 takımından herhangi birinin başına geçmenize olanak tanıyor.



Takım seçiminin ardından bir kez daha futbol menajerliklerinin alışılagelmiş karışık menüleriyle yüzleşeceksiniz. Bu yüzden de lafı fazla uzatmadan menülerin özelliklerine geçmenin yararlı olacağı kanaatindeyim.

Bir futbol menajerliği ve

Karşınıza çıkacak ilk ekranda en üstte bir sonraki rakibinizin adıyla birlikte günün ve en yakın maçınızın tarihi yer alıyor. Ekranın solundaki liste ilk 11'in, yedeklerin ve reservlerin isimlerini içeriyor. Her ismin yanında oynatılması tavsiye edilen mevkiler ve kondisyon durumları kayıtlı. Ekranın ortasındaki sahadan oyuncuların saha içi dizilişlerini belirliyorsunuz.

Diğer ayarlamaların tümüne sağdaki menülerle ulaşacaksınız.

Team Stats: Oyuncularınız, aralarında hız, güç, dayanıklılık, pas, şut, ikili mücadele ve top kontrolünün de yer aldığı 16 kritere göre değerlendiriliyor. Takımı oluştururken aradığınız özelliğin üzerine tıklayarak kadro içinde tek yönlü bir karşılaştırma yapabilirsiniz.

Performance: İlerleyen haftalarla birlikte şekillenecek istatistiklerde, her oyuncunun Shooting'le gol sayısı, attığı ve kaleyi bulan şutları, Passing'le pas denemeleri, isabet ve anahtar pasları, Tackling'le ikili mücadelelerdeki başarı, Defending'de top kesme, Disciplin'de ise yol açtığı serbest atış sayısı, sarı ve kırmızı kartlar yer alıyor.

Specific Roles: Maç öncesinde takım kaptanını, penaltı, korner ve serbest vuruşları kullanacak ilk on ismi sıralayabilirsiniz.

Team Orders: En önemli taktik ayarlamaları buradan yapılıyor. Takımınızı hücuma veya savunmaya yönelik futbol oynama, alınacak risk miktarı, pres yapma, uzun veya kısa paslara dayalı oyun sistemi ve ofsayt taktiği ile yönlendireceksiniz.

Training: Bu kez antrenmanlar fazla ayrıntı içermiyor. Oyuncularınızı dinlendirebileceğiniz gibi, tekniğe ve kondisyona dayalı antrenman programları da uygulayabilirsiniz.

3DFX desteği

TRANSFER: Transfer Market: Diğer kulüplerin satış listesine koyduğu oyunculara sık sık göz atmakta yarar var. İngiliz liginin yanı sıra, İtalyan, Alman, İspanyol ve İskoç liglerinden de transfer yapabilirsiniz. İsimlere ters tıkladığınızda, boy, ağırlık ve milliyetle ile ilgili gereksiz bilgilerin dışında, yaşı, hangi ayağını kullandığı ve oynatılması önerilen mevkilerle ilgili verileri bulacaksınız. Ayrıca Profile alt menüsünde yapabilecekleri, form durumu, takıma uyum ihtimali, History'de oynadığı maç sayısı, sezon başında attığı goller, gördüğü kartlar, Contract'de biçilen değer, kalan sözleşme süresi ve maaş, Status'de şimdiki takımında as mı yedek mi olduğu kayıtlı. Beğendiğiniz oyuncuya teklifinizi e-mail'le iletiyorsunuz.

Hotlist: Yakın takibinizdeki oyuncuların listesi.

Scouting: İstediğiniz özelliklerde, genç yaşta, kesenize uyan tüm futbolcuları listeleyebilir ve bir miktar para karşılığında performanslarını iki hafta boyunca takip ettirebilirsiniz.

Player Search: Buradan ismine göre oyuncu aratabilirsiniz. Hemen birkaç Türk futbolcuya da ulaşabileceğinizi belirteyim. Mesela Hakan Şükür için "Pas özürlü, ikili mücadelelerde başarılı ve az faul yapıyor", Rüştü için "Çevikliği başarılı olmasını sağlıyor, ama takımda liderlik vasıfları taşıyacak özelliklere sahip değil" gibi ilginç yorumlarda bulunmuşlar.

YOUTH: Youth Team: Oyunda büyük önem vermeniz gereken genç takımla ilgili ayarlamalar buradan yapılıyor.

TABLES: Fixtures-Results: İngiltere ve Avrupa'daki lig ve kupa programları, geçmiş maçların skorlarıyla birlikte bu menüde yer alıyor.

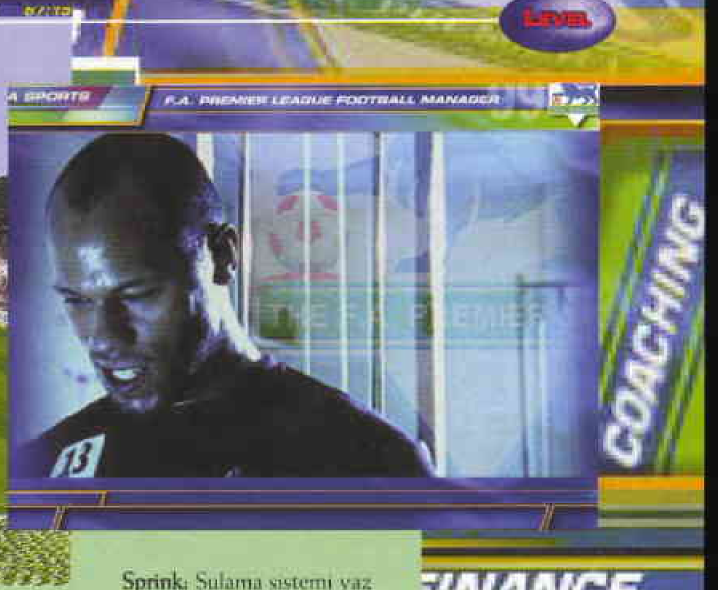
Tables: Kendi liginize paralel olarak, Alman, İtalyan, İspanyol ve İskoç liglerini hafta hafta takip edebilirsiniz.

Cup Tables: Oyun, Şampiyonlar Ligi, Kupa Galipleri, Euro Cup, Euro Super Cup gibi uluslararası müsabakaların yanı sıra, İngiltere'deki Charity ve Challange Shield kupalarını içeriyor.

ANALYSIS: Charts: Takımınızın kulüpler arası sıralamadaki yeri, seyirci sayısı ve bütçesi gibi önemli istatistiklere ulaşabilirsiniz.

Ratings: İngiltere'de ve Avrupa'da en iyi 20 menajer ve kulüp arasında adınızı görmek sevindirici oluyor. Yine aynı listede yer alan en iyi yirmi oyuncuya paranız ölçüsünde





COACHING

FINANCE

BUILDING

TABLES

ANALYSIS

EAMAIL

AMail

kancayı takabilirsiniz.

BUSINESS: Finance: Kulübün gelir gider tablosu oldukça ayrıntılı bir şekilde inceleniyor. Sponsorluk, borçlanma, transfer taksitleri, yayın hakkı ve inşaat giderleri ile ilgili ayrıntılı bilgiler bütçeyi oluşturuyor.

Loan: İhtiyaç duyduğunuz kredi miktarını belirledikten sonra, bankalardan gelecek teklifleri değerlendirmelisiniz.

Tickets: Bilet fiyatlarının belirlendiği menüden ayrıca rakip takım taraftarlarını yerleştireceğiniz tribünleri seçmelisiniz.

Match Reports: Önceki maçın gişe gelirleri, hediyelik eşya satışları, televizyon, radyo ve yerel yayın organlarından alınan paralar, güvenlik, hastane ve temizlik giderleri.

Contracts: Oyuncuların maaşları, kontrat süreleri ve biçilen değerler.

Sponsors: Gelecek teklifleri iyi değerlendirirseniz, sponsorunuzdan yüklü miktarda para koparabilirsiniz.

Merchandise: Bir menajere uygun bir iş olarak görünmeyebilir ama şapka, atkı ve forma fiyatlarını bile sizin belirlemeniz gerekiyor.

BUILDING: İşte stadı elden geçirmenizi sağlayacak menü. İnşaat seçenekleri sayesinde tribünlerdeki koltuk renklerine kadar düzenlemeler yapılabiliyor.

Development: Kulübe ait araziyi kullanarak yapacağınız yeni birimlerle takımınızı güçlendirebilir ve yeni gelir kaynakları yaratabilirsiniz. Bunlardan bazıları:

Training Center: Oyuncularınıza yıl boyunca kullanabilecekleri bir antrenman sahası vererek teknik ve taktik yönden gelişmelerini hızlandırabilirsiniz.

Sports Shop: Taraftarlara daha konforlu bir alışveriş ortamı yaratarak hediyelik eşya satışlarını artırmalısınız.

Hotel: Otel yapımı daha çok rakip takım taraftarını ağırlayabilmenizi sağlar ve büyük şirketlerin ilgisini çeker.

Medical Center: Sakat oyuncularınızın aylarca sahalardan uzak kalmasını engelleyebilecek kutsal bir yer.

Swimming Pool: Bu bina sayesinde antrenmanları çim sahadan havuza taşır ve takımın kondisyon düzeyini olumlu etkilersiniz. Sakatlıkların iyileşmesinde de olumlu etkisi vardır.

Weights Room: En son teknolojik ekipmanla dolu bir kondisyon merkezi.

Sports Hall: Genç yaştaki futbolseverler futbolun inceliklerini daha kolay öğreneceklerdir.. Genç takımın kalitesini yükseltir.

Restaurant: Ekstra gelir sağlar. Özellikle Sports Shop'ların yakınına yapılmaları hediyelik eşya satışını arttıracaktır.

Maintenance: Oyunda para harcanacak tonla yer var. Zemin bakımı da onlardan biri. Pitch Cover, zeminin oyuncuların saha içi performanslarını olumsuz yönde etkileyecek şekilde donmasını; Undersoil, yerden ısıtma ile kışın maçların kar örtüsü yüzünden tatil edilmesini engeller.

Sprink: Sulama sistemi yaz aylarında zemini koruyacaktır. Sert zemin sakatlıklara yol açabilir.

Drainage: Kanalizasyon, yağmur sularının maçların iptaline yol açacak şekilde saha içinde birikmesini engeller.

Ne desem az

Gelelelim maçların nasıl oynandığına. Sanırım ilk saha içi görüntülerle birlikte birkaç saniyeliğine de olsa donakaldığımı itiraf etmeliyim. İlk bakışta Fifa 98'i andıran 3 boyutlu oyuncu ve tribün tasarımları, 4 kamera ile takip edilen maçlara inanılmaz bir görsellik katıyor. PLFM 98'i görmeden önce bir futbol menajerliğinin 3Dfx destekleyeceğini söyleseler onlarla dalga geçerdim herhalde, ama artık siz de buna inansanız iyi olur. Maçları iki boyutlu olarak takip ettiğinizde karşınızda sadece hareket eden noktalar bulacaksınız.

Premier League Football Manager 99, maç anlatımları, ilginç müzikleri ve kaliteli demolarıyla oldukça başarılı bir grafik çiziyor. Karmaşık menajerlik seçeneklerinden çekinenlere ana menüdeki Virtual Managers ile pek çok ayarlamayı bilgisayara bırakabileceğinizi müjdelemeliyim. Zaman kıtlığı nedeniyle dergiden yavaş yavaş koptuğum şu günlerde Fifa 99'u tanıtmak bana nasip olmadı ama, bu oyunun en azından kendinize ve futbolsever arkadaşlarınıza almanızı önerebileceğim mükemmel bir yılbaşı hediyesi olduğunu söyleyebilmek beni teselli ediyor.



FA Premiere League Football Manager — EA Sports /Menajerlik / 1 CD

GENEL PUAN: 9

YAZAR	Ozan Ali Dönmez	mail me.ozi@mailexcite.com			
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	110 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	2 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	4 Kişi	ATMOSFER	★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

KISA KISA



Barrage

Kötü bir oyunu piyasaya yutturmanın altın kuralı nedir? İlk olarak, konusu bile olmayan saçma sapan bir oyun iki-üç haftada yazılır. Ondan sonra, piyasanın en sağlam şirketlerinden birisi kafalanarak, oyunun reklamının yapıldığı her yerde o şirketin oyunu desteklediği söylenir. Ve oyunu açıklayacak her dergiye, her Internet sitesine gidilerek reklam sözü verilir, "Tamam, oyun hakkında iyi şeyler yazılacak" sözü alınır. Sonuç? Gariban oyuncu dergilerde okuyup da iyi sandığı oyuna tomarla para verip oyunu eve getirir, bilgisayarına kurar ve o oyunu öven dergiye bildiği bütün küfürleri saymaya başlar. Barrage da aynı hikaye. Adamlar bir şirketin ismini arkalarına alarak vasat bir oyunu mükemmelmiş gibi yutturmaya çalışıyorlar. Konu yok, saçma sapan bir şekilde önünüze çıkan herkesi ve herşeyi öldürmeyi amaç edinmiş, uçan bir cismi yönetiyoruz. Tek güzel yanı grafikleri, bu bile oyunu kurtarmaya yetmiyor. Sonuçta anlamsızca, manasızca etrafta dolaşıp, tankları, helikopterleri ve insanları vurmaya çalışıyoruz. Tamam bazen kafanızın içindeki gri materyali yormayan oyunlar oynamak gerekir ama, sıfır atmosferle de hiç oynayası gelmiyor insanın. Benim demem o ki arkadaşlar, bu oyunu almayın, alana da engel olun.

MANGO GRITS
SHOOT EM UP

5/10

Abyss

8-10 yıl öncesinin hit filmlerinden olan Abyss'i duymuşsunuzdur. Denizin altındaki bir araştırma merkezinde, dünya dışından gelen dost canlısı varlıklarla karşılaşan insanların başlarından geçenleri konu alan bu filmde bilgisayar efektleri de ilk defa büyük rol oynamıştı. Abyss isimli bu oyun ise, filmin 8 yıl sonrasından konuyu devralıyor. İnsanlar ve uzaylıların bulunduğu denizaltı üssüyle irtibat kesilmiştir. İçeride neler olup bittiğini araştırmak üzere üç kişi yollanır. Üstün meziyetleri olan bir asker, filmdeki bilimadamı ve onun biyoloji uzmanı eşi. Tabii siz hemen askeri yöneteceğinizi zannediyorsunuz değil mi? Hayır, asker oyunun hemen başında ölüyor ve bilimadamını veya kadınını seçerek oyuna başlıyorsunuz. Grafikleri Duke Nuke'em kalitesinde olan Abyss, bir FPS'den çok Adventure oyununa benziyor. Denizaltı üssünün içlerine doğru ilerledikçe, eski bir uzaylı ırkın türünü devam ettirmek için ortalığa saldığı bir bakterinin, bulaştığı herkesi kendi türlerine çevirmeye başladığını göreceksiniz. Tabii her Adventure oyununda olduğu gibi, Abyss'de de ilerlemek için bazı eşyaları almalı ve onları doğru yerde kullanarak bazı bilmeceleri çözmelisiniz. Grafikler öyle teknoloji şaheseri 3Dfx'li oyunlarla tabii boy ölçüşemez ama, düşük konfigürasyonlu makinelerde çalışması çoğunuzu sevindirecektir. Teknolojiyi iki sene geriden takip edenlerdenseniz, Abyss'e de bir şans tanıyabilirsiniz.



FPS / ADVENTURE

6/10

Grand Prix Legends

Efendim, bu ayki Kısa-Kısa köşesinin konuklarından biri de uzun zamandır iştahla çıkmasını beklediğimiz bir yarış oyunu olan Grand Prix Legends. Evet en sonunda çıktı ve biz onu evire çevire açıklamak için alıp getirdik, fakat otopsi sonucunda gördük ki oyun maalesef biraz ölü doğmuş. Şimdi bu bir yarış oyunu, fakat son model arabaları kapıştırmıyor, aksine 1967 yılındaki Grand Prix yarışlarına katılıyorsunuz. Haliyle o dönemin beygiri bol, güvenliği sıfır araçlarını kullanıyorsunuz, mesela efsanevi İngiliz yapımı Lotus gibi. Tabii sürücüler de o dönemin efsane isimlerinden oluşuyorlar. Fakat maalesef grafikleri tam anlamıyla bir hayal kırıklığı kaynağı. Ayrıca bu oyun oynaması en zor oyun, aracı yolda 3 saniye bile tutmak imkansız, yani gerçekçilik adına oynanabilirlik katledilmiş. Üstelik oyunun tarihsel yönü son derece yüzeysel kalıyor. Satın alınması pek tavsiye edilmez.

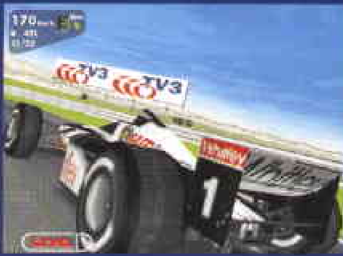


SIERRA SPORTS/YARIŞ SIM

5/10

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Yarış oyunları piyasasına bir katılım daha, ismine aldanmayın, bu tipik bir F1 yarış oyunu. Fakat sponsorluklarla birlikte "Güzel Monaco'yu tanıyalım" havasına bürünmüş. Oyun modern araçları konu almasına rağmen, eski bir araçla tarihi Monaco GP'sine katılma şansınız da var, tabii isterseniz. Grafiklerin genel yapısı ve detaylar ise oyunu kurtarmaya pek yetmiyor, çünkü bu oyun da düşük oynanabilirlikten muzdarip. Aracınızı yolda tutabilmek için bir mucize gerekli, en ufak harekette savrulup bariyerlere giriyorsunuz.



Programcılar gerçekçi yapalım derken oyunun canına okumuşlar doğrusu, bu kadar stres çekmek istesem gider gerçek araçlara binerdim. Oyundan zevk alamadığınız gibi, ikinci turda da aşırı sıkılmaya başlıyorsunuz, atmosfer de sıfıra yakın yani. Ille de F1 pilotu olmakta ısrarlıysanız siz bilirsiniz tabii. Sonra



uyarmadı demeyin.

UBISOFT/YARIŞ SIM.

5/10

Chessmaster 6000

12 yıllık bir tecrübenin son ürünü olan Chessmaster 6000 içerdiği yenilikler sayesinde piyasadaki üstünlüğünü uzun bir süre koruyacak gibi. Kuvvetli bir Engine, kolay



kullanım, 300 bin adet oyun veritabanı (1790-2001? tarihleri arasında oynanmış önemli oyunlar. Kasparov ve Deep Blue arasındaki oyunlar da mevcut), gerçek oyunlarla karşılaştırmalı oyunlar ve Internet üzerinden bedava oynama şansı oyunun artılarını oluşturuyor. Bence oyunun bir de eksi yanı var, önemsiz bir ayrıntı gibi görünse de müzikler Midi formatında. Oldukça kapsamlı bir oyun olan Chessmaster 6000'de hemen her seviyeden kullanıcı gözönünde tutulmuş. Hatta yeni başlayanlar için öğretim modu olan "Teach me to play"'i seçebilir ve satrancı sıfırdan öğrenmenin yanında, bilgilerinizi de tazeleyebilirsiniz. Oyun üzerindeki her türlü değişikliği ve işlemi oldukça sade olan menüleri kullanarak yapabilirsiniz. Zeka oyunu tutkunlarının vazgeçemeyecekleri ve rakiplerine kıyasla çok fazla artıya sahip olan bir oyun...

MINDSCAPE / ZEKA

9/10

Revenge of the Arcade

Ah nerede o eski oyunlar, şimdiki oyunların hiçbirinde onların tadı yok. Yalan mı? Bir Pac-Man'den (nam-ı diğer Dobişko) bir Pit Stop'dan aldığınız zevki hangi oyun verebiliyor artık? Zaman artık süslü grafikler, sıfır oynanabilirlik zamanı. Ben eskilere dönmek istiyorum, C64 istiyorum. Hem çukulata, hem oyuncak hem de eğlenceli bir şey olsun istiyoruuum (Yok çocuğum, sen elinin körünü istiyorsun!!!).



Hızır acil şirket Microsoft, nostalji isteyenlere zamanın eskitemediği beş oyunu yeniden oynama şansı sunuyor. Bu oyunların arasında benim ilgimi çeken sadece iki tanesi: MS Pac-Man ve Pit Stop. Tabii yeni jenerasyonun bu oyunlardan haberi bile yok, o yüzden kısaca anlatayım. Pac-Man'de bir labirentin içinde dolaşan hayaletlerden kaçarak meyveleri ve noktaları yemeye çalışan bir topu yönetiyorsunuz (Hayır top espirisi yapmayacağım). Pit-Stop ise ilk yarış oyunlarından birisi. Normal yarış sahnelerinin dışında panik halinde tekerlekleri değiştirip benzin aldığınız Pit bölümleri en güzel yanı. Yeni oyunlardan bıkanlar için bir kurtuluş olabilir.

MICROSOFT / ACTION

7/10

SWARM

Uzun zamandır şöyle adam gibi bir Shoot Em Up oynamamıştım. Swarm bu hasreti fazlasıyla giderdi. Aslında Swarm'a Shoot Em Up değil, Shoot Em Upside Down demeliyim, çünkü uçağımızı üstten görüyoruz. Uçsuz bucaksız uzayda dolaşıp EFT denilen maddeyi uzaylı düşmanlarımızdan kaçırmaya çalışıyoruz. Bir bölgedeki bütün EFT'leri toplayınca da bir sonraki bölüme fırlayıp kaçıyoruz. Basit. Bu tür oyunların sevilmesinin sebebi, insanın FRP Adventure gibi oyunlardan sıkıldığında her zaman için başına oturup stres atabilmesi. Swarm da böyle işte, her zaman oynanabilir ama uzun süre oynandığında sıkar. Grafikleri ve sesleri çok güzel, çalışmak için öyle üstün bir sistem falan da gerektirmiyor. Hemen gidip alın.



REFLEXIVE / SHOOT EM UP

9/10

Elinizden gelen herşeyi yaptınız, ama o yaratık gelip gidip canınıza okumaya devam ediyor. O zaman size verdiğimiz hileleri kullanmakta serbestsiniz.

Oyun Hileleri

5th Element

Bu oyunda hile yapabilmek için ana menüdeyken aşağıdaki kodları klavyeden yazın, sonra da New Game şıkkını seçin. İşte kodlar ve etkileri:

Ralph - Bölüm seçme
David - Sınırsız hak
Thierry - Tüm düşmanları dondurur
Jerome - Enerji kalkanı verir
Olivier - Tüm silahları verir
Fanette - Tüm malzemeleri verir
Benoit - Tüm ara sahneleri gösterir
Joel - Yukarıdaki tüm hileleri içeren bir ile menüsünü açar

Centipede 3D

Aşağıda verilen hile kodlarını oyun esnasında doğrudan klavyeden girin ve sonra Enter tuşuna basın.

Wimp - (ım)lümsüzlüğü açıp kapatır
Getalife - Sınırsız hak verir
Goto - Oynadığınız bölümü bitirir
Fly - Uçuş modunu açıp kapatır
Pede - Yakınınızda bir Centipede yaratır.


H.E.D.Z.

Colin McRea Rally

Aşağıda verilen hileleri ana menüde girin:

Darkside - Yarışlar gece yapılır
Backagain - Pistleri ters yönden yarıştırır
Freeway - Tüm seviyeleri açar
Passedout - Kontrolü yardımcı pilota devreder
Whiteout - Etrafı sis kaplar
Rocketman - Aracı daha da hızlandırır

Deer Hunter 2

Dh2tracker - Harita ve GPS üzerinde geyiğin yerini gösterir
Dh2shoot - En yakındaki geyiğin olduğu yere götürür
Dh2deadeye - Kamerayı mermiye kilitler
Dh2honey - Geyikleri bulunduğunuz yere çeker
Dh2wright - Uçuş modunu açar
Dh2supaflash - Çok hızlı koşmanızı sağlar
Dh2blizzard - Hava koşulları hızla değişir
Dh2deerzilla - Dev geyik!

Escape: Or Die Trying (ODT)

Aşağıdaki kodları doğru girdiğinizde bir sinyal sesi duyacaksınız.
Ana menüden girilebilecek kodlar:

Lacrimosa - Oyuna başlarken seviye seçim menüsüne girmenizi sağlar.
Sophia - Sophia isimli karakteri seçebilmenizi sağlar.
Karma - Karma adlı karakteri seçebilmenizi sağlar.

ESC tuşuna basıldıktan sonra oyun içinde kullanılabilecek kodlar:

Xul - Tam sağlık
Boz - Tam büyü enerjisi
Jbb - Tüm silahlar azami yüklenir
Math - Silah gücünü artırır
Grabo - Armour, Weapon ve Spirit seviyelerini biraz daha yükseltir
Mumu - Experience azami seviyeye yükseltir
Alex - 50 hak verir
Rik - Tüm büyüleri verir
Vince - Her büyüye bir yıldız daha ekler
Cachou - Tüm hileleri aynı anda çalıştırır

H.E.D.Z.


Knights & Merchants

Oyun esnasında T tuşuna basarak mesaj satırını açın ve aşağıdaki kodları girdikten sonra Enter tuşuna basıp çalıştırın:

OH MY GOD - (ım)lümsüzlük
TOO HARD FOR ME - Yapay zekayı tamamen kapatır

Heretic 2

Aşağıdaki kodlar oyunun demo versiyonu için geçerlidir. Tam versiyonun kodları elimize geçtiğinde onlara da bu sayfalarda yer vereceğiz. Bu hileleri kullanabilmek için tıpkı Quake 2 oynarken olduğu gibi ö - ö tuşuna basarak konsolu a-

çın. Kodları buradan yazıp Enter tuşuna basarak çalıştırın. Sonra konsolu aynı tuşla kapatıp tekrar oyuna dönün.

Playbetter - (ım)lümsüzlüğü açıp kapatır.
Twoweeks - Sonsuz enerjiyi açıp kapatır.
Victor - Tüm düşmanları öldürür.
Kiwi - Duvarlardan geçme modunu açıp kapatır.
Angermonsters - Canavarları kızdırır.
Crazymonsters - Canavarları çıldırtır.

Klingon Honor Guard

Bu oyunda hile yapmak için önce TAB tuşuna basıp hile satırını açın, sonra hileyi yazın ve en son ENTER ile çalıştırın. Gereken tüm hileler aşağıda verilmiştir:

Allammo - Bol cephane
Behindview 1 - Dışarıdan görünüş
Behindview 0 - Normal görünüş
Flush - Grafik cache temizlenir
Fly - Uçmanızı sağlar
Ghost - Duvarlardan geçmenizi sağlar
God - (ım)lümsüzlük
Invisible 1 - Görünmezliği açar
Invisible 0 - Görünmezliği kapatır
Killpawns - Bölümdeki tüm düşmanları öldürür
Playersonly - Zamanı dondurur
Suicide - İntihar edersiniz
Walk - Fly ve Ghost modlarından çıkmanızı sağlar

Knights & Merchants

Bu oyunda hile yapmak için aşağıdaki yöntemi adım adım uygulayın. Sonuçta depolarınız ağzına kadar malzemeyle dolacaktır.

Öncelikle Storage House üzerine tıklayarak envanter listesinin bulunduğu küçük menüyü açın. Burada elinizde bulunan her malzemenin bir resmi ve kaç adet mevcut olduğunu gösteren rakamlar var. Bu küçük karelere aşağıda verilen sıraya göre tıklayın. Her tıkladığınız karenin köşesinde küçük bir üçgen belirecektir. İşte sıralama:

Sıra 1, mal 3 - Kereste
Sıra 2, mal 2 - Demir
Sıra 2, mal 4 - Şarap fıçısı
Sıra 3, mal 1 - Ekmek
Sıra 3, mal 5 - Pişmiş et
Sıra 4, mal 1 - Deri
Sıra 4, mal 5 - Metal zırh
Sıra 5, mal 1 - Balta
Sıra 5, mal 2 - Kılıç
Sıra 5, mal 3 - Uzun mızrak
Sıra 5, mal 4 - Mızrak
Sıra 5, mal 5 - Yay

Bundan sonra eğer **(Sıra 6, mal 1 - Arbalet)** üzerine tıklarsanız depolarınıza her maldan on adet eklenir. Oynamakta olduğunuz görevi bitirip bir sonrakine geçmek içinse **(Sıra 6, mal 2 - At)** üzerine tıklamanız yeterlidir.

Lode Runner 2

Burada hile yapabilmek için önce ESC tuşuna basıp oyunu dondurun ve Options menüsüne çıkın. Sonra klavyeden Glazed Donut yazarak hile modunu açın ve tekrar oyuna dönün. Artık aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:

F3 - Bir önceki seviyeye geri dönersiniz.
F4 - Bir sonraki seviyeye geçersiniz.
Alt + F12 - Beş hak daha alırsınız.
Alt + 8 - Sınırsız bomba alırsınız.
Alt + K - Beach Ball.
Alt + I - Inviso.
Alt + T - Morph.
Alt + B - Cloak.

Stratosphere

Bu oyunda hile kodlarını kullanabilmek için görev esnasında Enter tuşuna basarak mesaj penceresini açın, sonra da kodları girin.

@MISTER FREEZE SAYS STOP -
Düşmanları dondurur.
@SHOW ME THE RESOURCE -
50000 Floatstone verir.
@GIVE ME THE ROCK -
50000 kaya verir.
@MORE ORE FOR LESS -
50000 maden verir.
@MORE GREEN FOR ME -
50000 kristal verir.
@TALL TOWERS -
Command Center büyür.
@TECNO FREAKS -
Tech Level artar.
@I GOT MY XRAY SPELLS -
Etrafınızı engelsiz görmenizi sağlar.
@I GOTTA SEE MORE -
Radar alanı büyür.
@GIVE ME A CLOSEUP -
Radar alanı küçülür.
@WEASEL WEASEL WEASEL -
Görevi kazanırsınız.
@I WANT TO LOSE NOW -
Görevi kaybedersiniz.
@WAS THAT A MOUNTAIN -
Süper dağ zırhı.
@BOMBS MAY FALL -
Süper mermi zırhı.
@OTHER FORTS MAY RAM -
Süper kale zırhı.
@ROCKETS RED GLARE -
Süper mermi hasarı.
@BAA RAM EUE -
Süper kale hasarı.
@ELECTRONS ARE FLOWING -
Süper enerji.
@BAM BAM BAM -
Süper ateş gücü.
@WHOOSH BY THEM ALL -
Süper sürat.
@BANDAGE ME QUICK -
Hızlı onarım.
@BUILD ME A SHAKE -
Hızlı inşaat.
@ARMORED BLUE -
Süper kalkanlar.
@NOW YOU SEE ME -
Süper görünmezlik.
@LOCK ON TARGET -
Süper nişanlama yeteneği.
@HOME ON THE RANGE -
Daha fazla uçuş menzili.
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES - Gelişmiş gözlem yeteneği.

Trespasser

Oyun esnasında CTRL ve F11 tuşlarına basarak hile konsolunu açın, verilen hileleri oradan girebilirsiniz.

BIONICWOMAN - Daha yükseğe sıçrar fakat daha yavaş koşarsınız.
INVUL - Ölümsüzlük.
LOC - Yerinizi gösterir.
GORE 2 - Oyunun kanlılık seviyesini artırır.
DINOS - Dinazorları dondurur.
BONES - Kullanabileceğiniz nesneleri ekranda işaretler.
WOO - Sınırsız cephane.
TNEXT - Sizi seviyedeki önemli noktalara ışınlar.
WIN - Bitiş sahnesini gösterir.



Bilek Gücü ve Zeka

Savaşçılar ve Büyücüler

Şimdiye kadar karakterleri genel bir bakış açısıyla inceledik. Artık sınıfları, yani meslekleri inceleme zamanı geldi. Bu yazıda yeni başlayan oyuncular tarafından en çok rağbet gören iki sınıfı, savaşçıları ve büyücüleri inceleyeceğiz.

Savaşçı

Tüm AD&D oyunlarında kas gücü ve kaba kuvvetin timsali savaşçılardır. Çoğu yeni oyuncu ilk macerasını bir savaşçı olarak geçirmiştir. Bu ana sınıfın üç alt meslek grubu vardır. Bunlar, Warrior (Cengaver), Ranger (Korucu) ve Paladin'dir.

Cengaverler, her fantastik roman ya da filmde karşımıza çıkan eli kılıçlı kahramanlardır. Saraydaki nöbetçiler, ordudaki askerler ve hatta kervan muhafızları da bu meslek grubuna girerler.

Korucular, orman ve doğa aşığı savaşçılardır. Bu meslek grubu üyeleri, zamanlarının çoğunu, iz sürerek, hayvanlarla arkadaşlık ederek ve genelde toplumdan izole takılarak geçirirler.

Paladinler ise başlı başına birer fenomendirler. İyilik timsalidirler. Tüm hayatları iyiyi korumak ve kötüyü yok etmek üzerine kurulu olduğu ve bayağı bir kural kitabı okumak gerektirdiği için yeni başlayanlarca tercih edilmez.

Şimdi bu üç sınıftan birini seçen tüm savaşçılar aynı tip olmasın diye bir adım daha atalım. Yani, ortalıkta Savaşçı Ahmet, Savaşçı Mehmet tarzı yüzlerce adam dolaşırken sizin savaşçınız biraz farklı olsun. Nasıl desem, biraz daha derin olsun (Oha!). İşte sizlere birkaç adet farklı savaşçı tipi:

Amazon: Bayan oyuncular için ideal. Erkeklerin hakim olduğu bir dünyada, kadınların yönettiği bir toplumun üyeleri. Ben bu tipe en güzel örneği Zeyna ile verebilirim (Aslında İngilizce okunuşu Ziina, ama Türkçemiz'de çok kötü çağrışımlar yapıyor.)

Barbar: İşte size en babasından Konan. Bu konuda daha fazla detaya girmiyorum, hepiniz durumu çaktınız.

Binici: Bu tip savaşçılar hayatlarının bir binek hayvanı üzerine kurmuşlardır. Bu hayvan bir at olabildiği gibi bir ejderha ya da bir dev kertenkele de olabilir.



Çılgın Kahraman (Berserker): Berserk, İskandinav mitolojisinde savaş için yanıp tutuşan yiğit cengaverlere verilen isimdir. Bu savaşçılar AD&D'de dövüş sırasında özel güçler kullanabilirler. Çılgınlıkları sayesinde, daha hızlı ve daha güçlü saldırabildikleri için altedilmeleri çok güçtür. Tek dezavanajalrı ise bir kere çıldırdılar mı, kendilerini çok zor kontrol altına alırlar.

Şövalye: İşte klasik yuvarlak masa şövalyeleri. Bu tipler kalın plaka zırhlar giyip, kralları ve inandıkları ilkeler uğruna savaşırlar.

Gladyatör: Açılın, Spartaküs geliyor. Bu savaşçılar hayatlarını arenalarda para için ya da özgürlük umuduyla dövüşerek geçirirler.

Asker: Bu tipe mensup savaşçıların tüm hayatı bir orduda geçer. İster kiralık asker olsunlar, ister vatansever cengaverler, bu tarz bir savaşçıyı oynatmak çok kolay değildir.

Soylu savaşçı ve köy çocuğu: Bu iki birbirine zıt tiplemeyi birarada incelemek mantıklıdır. Soylu, savaşçı ailesinin sarayından pek çıkmamış, rahatına düşkün, ama çok da kültürlüdür. Köy çocuğu ise tam bir halk adamıdır. Cebinde beş kuruş (pardon gümüş) olmasa da her zaman halktan yardım görebilir.

Korsan/Haydut: Burada da fazla bir açıklama yapmaya gerek görmüyorum. Başka bir doku, başka bir tat.

Samuray: Hai, Toranaga-Sama. Uzakdoğu meraklıları için bu savaşçı tiplemesi oldukça uygundur. Bu sayede kendinizi bir Kurosawa filminde hissedebilirsiniz.

Romantik Serseri/Silahşör (Swashbuckler): AD&D dünyalarının belki de oynatması en zevkli karakteri. Klasik bir D'Artagnan

tiplemesi olan silahşör, zamanını kadınların peşinde koşmak, kıskanç kocalardan kaçmak ve kızdığı zaman karşısındaki düelloya davet etmekle geçirir. Unutmayın, bir silahşör pencere varken asla kapıyı kullanmaz.

Evet, böylece savaşçılara göz attıktan sonra bakalım büyücüler cephesinde ne var?

Büyücüler, fantastik rol yapma oyununun en gizemli ve çekici karakterleridir. Herkes kılıç sallayabilir, ama büyü yapamaz. Çoğu ünlü roman kahramanı da büyücüdür zaten. Galdalf ve Raistlin gibi....

Büyücüleri iki ana grupta toplayabiliriz. Genel büyücüler ve uzman büyücüler. Büyüler ise dokuz ana grupta, ki bu gruplara ekol denir, toplanır. Genel büyücüler tüm ekollere eşit derecede yatkındırlar. Uzman büyücüler ise belli bir ekolde otorite sahibi olabilirler. Ancak bunun karşılığı bazı ekoller onlara yasaktır. Şimdi kısaca bu ekollere bir göz atalım:



Koruma/Kollama (Abjuration): Bu ekole ait büyüler, büyücüyü ya da büyü yapılan objeyi korumayı amaçlar.

Değiştirme (Alteration): Bu ekol, maddelerde özel ve doğrudan değişiklik yapma amacı güder. Polimorf, Tüy düşüşü ve Uztaşıma en rağbet gören büyülerdendir.

Çağırma (Conjuration): Bu ekoldeki büyüler, başka bir yerden maddenin getirilmesi üzerine kuruludur.

Büyüleme (Enchantment/Charm): En geniş ekollerden bir olan bu gruptaki büyüler hem cansız maddelere büyü enerjisi trasfer etmek hem de canlıları büyü yardımıyla kontrol altına almak için tasarlanmıştır.

Uzbilgi/Kehanet (Divination): Bilgi edinmeye yarayan büyülerin toplandığı bu ekol genelde kahinlerin ya da saray büyücülerinin rağbet gösterdiği bir gruptur.

İllüzyon: Var olanı farklı göstermenin envayi çeşidi bu ekolde mevcuttur. Her zaman çok yararlıdır.

Kullanma (Invocation): Geniş bir ekol daha. Enenrjiyle maddeyi birleştiren tüm büyüler bu ekoldedir. Alevtopu, Büyülü Ok ve Yıldırım gibi saldırı büyüleri her savaşta çok etkilidir.

Nekromansi (Ölücülük): Çürüme ve ölüm bu ekolün ana fikrini oluşturur. Yaşayanlardan hayat enerjisi almak ya da büyü yardımıyla ölülere hayat vermek bu ekolün konusudur.

Yazımızın sonuna yaklaşırken biraz da çok rastlanan büyücü tiplemelerine bir göz atalım:

Akademisyen: Kitap kurdu tipli bu adamların tüm hayatları tozlu raflar arasında yeni büyüler aramakla geçer. Bilgi ve araştırma onlar için vazgeçilmez tutkulardır. Grubunuzda böyle bir büyücü varsa, savaş sırasında ona çok güvenmeyin, çünkü akademisyenler "Savaşma, parşomenlerle seviş!" felsefesiyle yaşarlar.

Anagakok: Bu bizim bildiğimiz klasik kabile büyücüsüdür. "Düşmanlarının iç organlarından hava tahminine ve onların biblolarına eziyet etmeye kadar çok çeşitli aktivitelerle iştigal eder.

Askeri Büyücü: Bu tipleme her orduda karşımıza çıkar. Koca bir birlik güzel güzel saldırıya kalkmışken, kendilerini bir anda zehirli bir sis içinde buluverirler ya da bir anda gökten kafalarına yıldırımlar yağar. İşte bu nedenle askeri büyücüler çoğu savaşın akıbetini belirlemişlerdir. Ayrıca bu adamlar nadir de olsa kılıç kullanırlar.

Derviş: Hayatını felsefeye adamış olan dervişler, aydınlanma yolunun büyü biliminden geçtiği fik-



rindedirler. Sohbetlerine doyum olmaz (Haftada bir ya da iki cümle).

Soylu büyücü/Köylü büyücü: İşte yukarıdaki savaşçı tiplerinin büyücülere uyarlanmışı. Soylu büyücüler son derce ekabir olup en lüks yerlerde vakit geçirmeye bayılırlar. Köylü büyücü ise hasbelkader bu yeteneğini keşfetmiş ezik bir halk adamıdır. Oyunun geçtiği dünyalarda sponsorluk fazla gelişmediği için köylü büyücü fakr-ü zaruret içinde yaşamını sürdürür.

Barbar büyücü: Konan büyücü olsa bu tiplemeye iyi giderdi. Kültür ve uygarlık bakımından sınıfta kamış olan bu büyücüler dayanıklık ve inatçılık konusunda arkadaşlarını hiç mahçup etmezler.

Cadı: Hem erkek hem kadın büyücüler bu tiplemeyi seçebilirler. Cadılar güçlerini boyutötesi varlıklardan alırlar. Normal büyücüler bilgilerini kitaplardan alırken, cadılar çoğu zaman boyutötesi varlıkların bilgisine başvururlar. Tabii ne pahasına olduğu konusuna hiç girmeyelim.

Şair: Yağdı yağmur, çaktı şimşek sen de mi Şair oldun a.....bi dakka yahu yazı uzadıkça dağıldık. Bu tiplemeye mensup büyücüler kafiyeli sözler yazmaktan çok, çok ama çok uzaktırlar. AD&D'de Şairler, küçük cinleri yardımıyla büyü yapabilirler. İstedikleri büyüleri bu ufak yaratıklar gidip boyutlararası yolculuklar sonucu bulup getirirler ve efendilerine sunarlar. Çok mu karışık ? O zaman sizi El-Kadim'e bekleriz.

Bu ayki yazıyı ünlü Şair Orhan bin Cemil El-Arrasi'den bir alıntıyla bitiriyorum:

"Zindancıbaşıyı dinliyorum, gözlerim kapalı, saat sabahın üçü oldu nerede bu zindanın çıkışı?"

Zindancıbaşı

Raks New Media, Expert Multimedia'nın program serilerini bir çatı altında toplayarak kullanıcılara sunuyor. Türleri tamamen farklı olan bu programlar, ev kullanıcılarına yönelik olarak dizayn edilmiş. Toplam 30 programdan oluşan Expert serisinden incelediğimiz paketler; Astronomer, Casino, 3D Home, CAD 3D, Bridge ve Premier Clip Art programlarından oluşuyor.

EXPERT ASTRONOMER

Expert serisindeki en eski program. 1993 yılında yapılmış olan Expert Astronomer programı, yaşına rağmen astronomi ile ilgilenen kişilerin ihtiyaçlarını karşılayabilecek kadar kapsamlı. Belki günümüzün parıltılı multimedia setleri kadar göze hoş gelen bir görüntüsü yok, ama içerdiği bilgiler ve rahat kullanılabilirliği ile herkesin hoşuna gidebilecek kadar kaliteli.

Astronomer, Multimedia ve Viewer olarak iki programdan oluşuyor. Multimedia programı ile bilinen uzaydaki her gökcismi hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Videolar, yazılı bilgiler ve resimler bu bilgilerin arasındaki yerini almış durumda. Viewer ise Astronomer'ın en güzel kısmı. Gökyüzünün dünyanın herhangi bir yerinden, herhangi bir andaki durumunu detaylı olarak inceleyebiliyorsunuz. Yerini görmek istediğiniz gök cisminin ismini girmeniz yeterli, hemen gösteriliyor ve Multimedia programına geçerek detaylı bilgi alınabiliyor.

Astronomi ile ilgili her insanın görmesi gereken bir program. Programın eski olması sizi kandırmasın, yeterince kaliteli ve detaylı bir program.

EXPERT CASINO

Para kaybetmeden kumar oynamanın en kötü yanı ne olabilir? Tabii ki para kazanamak. Expert Casino programı size altıdan fazla kumar oyunu oynama olanağını sağlıyor. Bunların arasında; poker, rulet, BlackJack yani 21, Crabs, kollu kumar makineleri ve video poker bulunuyor. Benim bilmediğim oyunların arasında ise Red Beard ve çarkıfelek türü bir oyun bulunuyor.

Oyunların oynanması çok kolay, başladığınızda gördüğünüz ekranda istediğiniz oyunu seçebilirsiniz. Girdiğiniz oyunda oynayacağınız miktarı oyun masasına bırakın ve aşağıdaki düğmelerden istediğinize basarak oyunu başlatın. Oynadığınız oyuna göre düğmeler de değişecektir haliyle, ama bunların anlaşılması çok kolay.

Para kaybetmeden kumar olayına girmek istiyorsanız bu pakete bir göz atın, ama kendizi de fazla kaptırmayın. Unutmayın, kumar kötü bir şey.

Bu iki programın haricinde, Expert serisine ait diğer programlar kısaca şöyle :

CAD3D : 3 boyutlu modelleme programı kullananların oldukça hoşuna gidecek bir program. Kullanımı kolay ama yapabildikleri profesyonel programlara nazaran biraz daha sınırlı.



HOME 3D : Kendi evinize taşınmadan önce, hatta daha bir eviniz bile yokken içinde dolaşmaya ne dersiniz? Kendi evinizi üç boyutlu olarak tasarlayabildiğiniz bu program, iç dekorasyonla ilgili olanların da hoşuna gidecektir.

BRIDGE : Öğrencilik hayatım boyunca öğrenemediğim tek kağıt oyunudur briç. Aslında bir kağıt oyunundan çok, mantık ve zeka da gerektiren strateji oyunudur. Eğer briçle benden daha fazla ilgileniyorsanız, bir de bu programa bakın.

PREMIER CLIP ART 10000 : İçinde 10000 tane resim ve clip art bulunan bu paket, masaüstü yayıncılıkla uğraşanların çok işine yarayacak. İçinde her konuyla ilgili clip art var. Spor, arabalar, işler bunlardan sadece üçü.

Sonuç olarak, Expert Serisi her alandan kullanıcının işine yarayacak bir seri. Toplam 30 farklı programdan oluşan Expert serisine edinmek istiyorsanız, Raks New Media'yı arayabilirsiniz.

Sistem Gereksinimi	: Programa göre değişiyor
Fiyatı	: Her program 27 $
Bilgi İçin	: Raks New Media (0212) 273 27 91

Arkadaşınıza bir kart göndermek istiyorsunuz, hem ona özel hem orijinal, hem de eğlenceli olsun istiyorsunuz. Tabii belki de en önemlisi bu karta kendinizden de birşeyler katmak isterseniz, Printmaster kullanmadığınız sürece işiniz epey zor olacak demektir.

PRINTMASTER PUBLISHING SUITE 7.0

Abi, geçen sinemada bir kızla tanıştım. Bilgisayar mühendisliğinde okuyormuş. Benim de bilgisayarla ilgilendiğimi duyunca bayağı bir sohbet ettik falan. O da özellikle grafik programlarıyla ilgileniyormuş. Web sayfası yapmak istiyormuş ama çok iyi bilmediği için zorlanıyormuş falan.

- Eeee?

- Eeesi ne işte? Ben de biraz programcılık var, biraz da grafik programları. Photoshop falan ilgileniyorum, biraz da beceriyorum ya, kızın bayağı bir hoşuna gitti. Sonra yemeğe gittik, bir yerlerde oturduk. Telefon numarasını verdi, ben de buluşmak istediğimi söyledim. Yardım edeceğim felan derken muhabbeti bayağı ilerlettik.

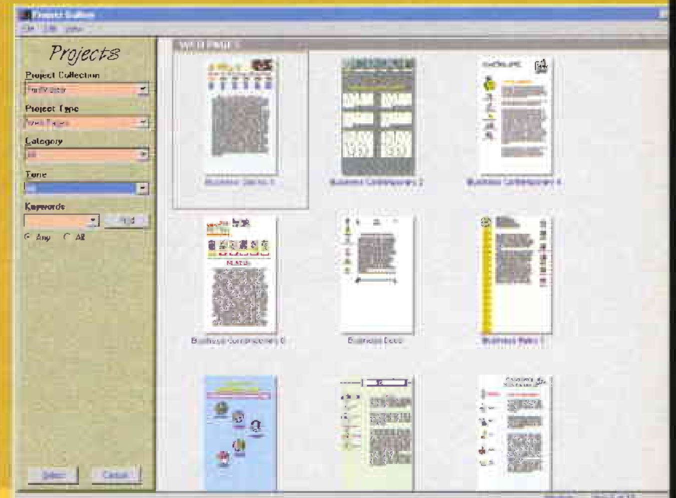
- Daha ne istiyorsun ki?

- İşte sende böyle güzel, kolay kullanışlı bir program var mı onu istiyorum.

- Tamam bir tane var. Ama özelliklerini ve içeriğini görmek istersen bu yazıyı sonuna kadar oku bakayım.

En Yenisi, En Kapsamlısı

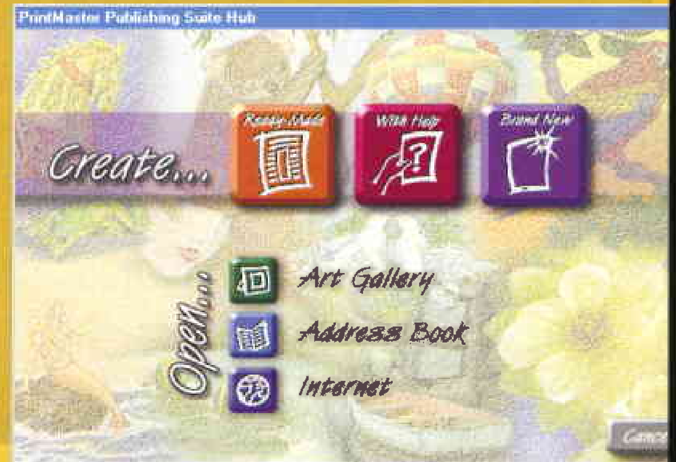
Oldukça kapsamlı ve kullanımı bir o kadar rahat ve hızlı olan Printmaster Publishing Suite serisinin en son versiyonu olan 7.0 piyasaya çıktı. Oldukça kapsamlı olan program özellikle kullanım kolaylığı sayesinde, amatörden profesyonele hemen her türlü kullanıcı tipine hitap ediyor. Özellikle bünyesinde bulundurduğu hazır projeler sayesinde işlerinizi epey kolaylaştırabilecek bir program. Bu paket içerisinde bin 200 adet art resim mevcut ki bunların birçoğu başka bir yerde bulamayacağınız çalışmalar. Bunların haricinde 300 tane hazır proje ve Printmaster'ın Online Art Gallery'sinden ulaşabileceğiniz 15 bin tane resim de bu yazılım içerisine dahil edilebilir. Yazılım içerisinde üç çeşit proje mevcut: Kendi oluşturduklarınız, Printmaster ile gelenler ve de asıl Craft Corner'lar (Gazetelerin karton maket olarak verdikleri ve kesip kesip kulakçıklarından yapıştırdığımız kağıt parçaları olarak tanımlanabilir) mevcut. Projeler de kendi aralarında alt bölümlere ayrılıyor ve böylece mektup kenarlığından disket etiketine, Web sayfasında takvime kadar elinizin altında binlerce kullanıma hazır şablon oluşuyor. Bunların üzerinde düzenlemeler yaparak kendi projelerinizi ve dokümanlarınızı oluşturabilirsiniz.



Hazırda bulunan Web sayfası projelerini kullanarak kendi sayfalarınızı zorlanmadan oluşturabilirsiniz.

Bir Taşla Birçok Kuş

Printmaster ile beraber gelen uygulamalar sayesinde projeler üzerinde düzenlemeler yapabilir ve isteğinizi karşılayacak dokümanlar oluşturabilirsiniz. Draw Plus kullanarak kendinize ait logo veya resimler hazırlayabilirsiniz. Border Plus'ı kullanarak oluşturduğunuz dokümanlara değişik çerçeveler ekleyebilirsiniz. Web Page Publishing ile kendiniz Web sayfası oluşturabilir ya da var olan projeler üzerinde düzenlemeler yapabilirsiniz. Oldukça kullanışlı olan bu programın minimum sistem ihtiyacı Windows 95/98, Windows NT 4.0 (Service Pack 3), 486 DX2/66, 16 MB RAM, 100 MB Hdd, 256 Renk SVGA kartı, 2X CD-ROM sürücü, Mouse, ses kartı ve isteğe bağlı olarak da yazıcı ve 14.400 Modem.



Açılışta çıkan pencereyi kullanıp yardım sihirbazını çalıştırarak işinizi en hızlı şekilde yapabilirsiniz.

Sistem Gereksinimi:	Windows 95/98 486DX2/66 16MB Ram , 100 MB HD , 2X CDROM
Fiyatı	: Firmayı arayınız.
Bilgi İçin	: Al Bilgisayar ve İletişim

FUN WITH ENGLISH CLASS 4



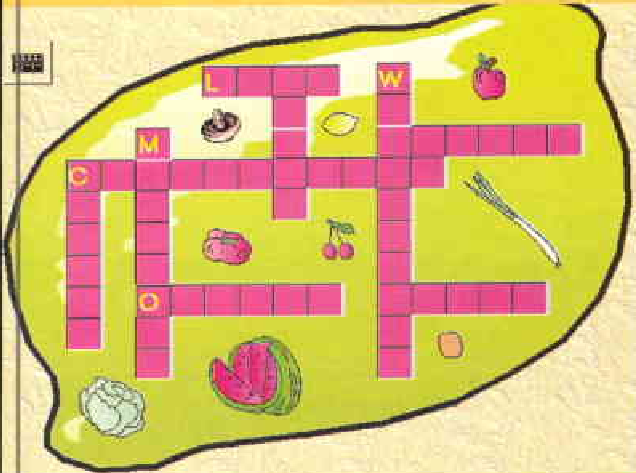
FUN WITH ENGLISH CLASS 4, multimedia ortamında İngilizce öğreten bir program. Adının İngilizce olduğuna bakmayın, Türkiye'de Bilden Bilgisayar tarafından üretilmiş. İçeriği tamamen Türk milli eğitim müfredatına uygun olarak Türkiye'de görevli İngiliz ve Türk öğretmenlerce hazırlanmış.

İçerik 12 üniteden oluşuyor. Her ünite de farklı sayıda derse ayrılmış. Toplam 29 ders var. Özellikle ilköğretim 4. sınıf öğrencilerine hitap ettiğinden onların hoşlanacağı konular seçilmiş.

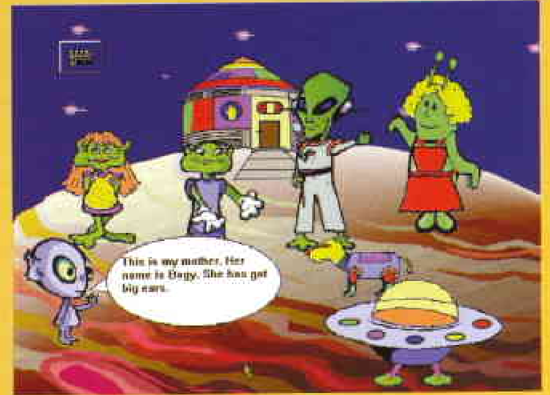
Dersler genellikle canlandırmalarla anlatılmış. Öğrenciyi sıkmadan, eğlendirerek öğretmeyi amaçlıyor. Oldukça interaktif. Çok sayıda eğitici oyun içeriyor. Her dersi pekiştirmek için ardına alıştırmalar eklenmiş. Alıştırmalar da etkileşimli. Başarı anında değerlendiriliyor. Yanlış yanıtlandığında ekranda doğrusu beliriyor.

İngilizce öğrenmede dinlemenin önemi gözönüne alınarak, yazılan herşey (bazen yazılı olmasa da) İngiliz konuşmacılar tarafından mükemmel ve anlaşılır bir İngilizce ile seslendirilmiş.

Programda bir sözlük bölümü var. Bu bölüm derslerde kullanılan tüm sözcükleri içeriyor. Sözcükler değişik konu başlıkları altında incelenmiş. Telaffuzları kaydedilmiş. Dilerseniz doğrudan sözcüğün kullanıldığı sayfalara girmeniz mümkün.



Ayrıca bir de fiiller bölümü bulunuyor. Bu bölümde derslerde kullanılan tüm fiilleri bulabilirsiniz. Fiiller çoğu kez bir canlandırma ile anlatılmış. Her fiilin üç zaman çekimine ait örnek kullanışlar verilmiş.



Sorgulama bölümünde ise aradığınız bir sözcük dizinini tüm programda taratabilme olanağına sahipsiniz. Aranılan sözcüğün hangi sayfalarda kullanıldığı size bir liste halinde verilmiş. Dilerseniz bu sayfalara doğrudan girebiliyorsunuz.

Program Windows 95 ve 98 için hazırlanmış. Ancak Mac sahiplerinin Virtual PC ya da Soft PC emilsyonunu kullanarak programdan yararlanması mümkün.

486 tabanlı bir bilgisayar, 8 MB RAM, harddisk, CD-ROM sürücü ve ses kartı gerektiriyor.



Ürünü Bilden Bilgisayar ve bayilerinden temin etmeniz mümkün. İlköğretim 4. sınıfa devam eden öğrencilere şiddetle tavsiye edilir.

Şu an hazırlanma aşamasında olan FUN WITH ENGLISH CLASS 5, '99 yılı Mart ayında satışa sunulmuş olacak.

Sistem Gereksinimi	: Windows 95/98, MacOS, 486 DX2/66, 8 MB RAM, 2X CDROM, Ses kartı
Fiyatı	: 40 $ + KDV
Bilgi İçin	: Bilden Bilgisayar
Tel	(0212) 230 51 82

PİRİ-THE EXPLORER SHIP



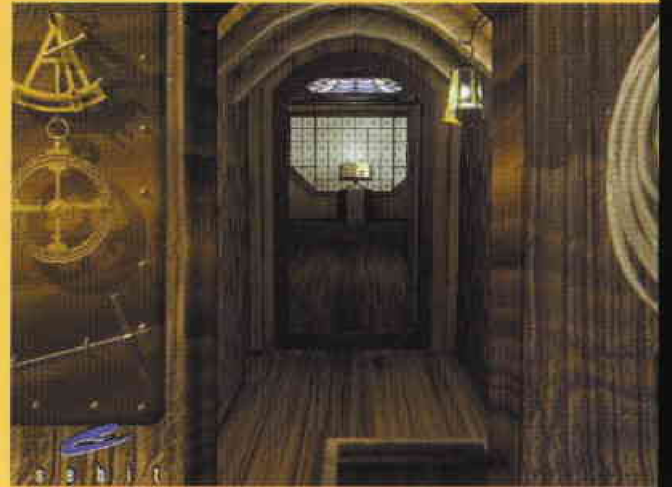
Piri Reis, Osmanlı Donanması tarihindeki en parlak ve ilginç isimlerden biridir. Denizcilik hayatına amcasının yanında korsan olarak başlamıştır. Ancak Türk korsanlarının diğerlerinden belirgin bir farkı olduğunu hemen söyleyelim, onlar asla Müslüman ülke gemilerine saldırmazlardı. Hatta Türk denizcilik tarihindeki yerlerini incelersek, bu insanların basit birer yağmacı değil, denizlerdeki Türk hakimiyetini artırmaya yardımcı olan sadık savaşçılar ve başarılı akıncılar olduklarını görürüz. Pek çok korsan kaptanı ve mürettebatı, lüzum hasıl olduğunda devletle omuz omuza çarpışmakta ve hatta tüm varlıklarıyla donanmaya katılmakta tereddüt etmemişlerdir. Hemen hepsi bağımsız bir yaşam sürmekte, ancak yıllık kazançlarının büyük bir bölümünü karşılıksız bir bağlılık göstergesi olarak devlete hediye etmekten kaçınmamaktaydılar. Nerede eski korsanlar, nerede şimdikiler! Fakat Piri Reis tüm bunların ötesinde, bir de çok yetenekli bir gezgin ve haritacı olma özelliği gösterir. Onun 1517 yılında padişaha sunduğu dünya haritası gerçekten muhteşemdir. Amerika, Antarktika ve daha pek çok bilinmedik bölgesiyle tüm yerküre bu haritada en ince detayına kadar işlenmiştir! İnanılmaz bir matematik ve kartografik şaşmazlık gösteren bu çizimler, 1960'lı yıllarda Amerikan Hava Kuvvetleri'nin fırlattığı uyduların sağladığı bilgiler ışığında incelendikten sonra, Piri Reis'in bu haritaları nasıl çizdiği sorusu daha da şiddetli bir biçimde tekrar gündeme gelmişti. Çünkü Antarktika'nın buzlar altında kalan kıyı şeridi gibi ancak özel bir teknolojiyle uzaydan gözlemlenebilen önemli kısımlar bile daha dörtyüz elli yıl öncesinden bu haritada belirtilmiştir!

Belki de Sadece Gözlerimizi Açmamız Gerek!

İşin bir başka ilginç tarafı da nedir biliyor musunuz? Piri Reis haritasını dönemin padişahı olan Yavuz Sultan Selim'e sunduğu zaman, o sanki buna hiç şaşırmamıştır, hatta tarihçilerin anlatımına bakılırsa böyle bir haritayı sanki beklemektedir. Tutup ikiye böler ve "Dünya ne kadar küçükmüş, biz Doğu tarafını elimizde tutacağız" der! Buna göre Osmanlı'nın yayılma planları o dönem için Amerika dışında kalan tüm bilinen dünyayı kapsamaktadır. Nedense Amerika o zaman için onların ilgisini çekmemiştir, belki de zamanının henüz gelmediğini düşünüyorlardı. Peki tüm bunları neden anlattık, Piri - The Explorer Ship sadece basit bir oyun değil mi, tüm bunları bilmeye ne gerek var? Öncelikle bu yapımda Tübitak desteği olduğunu söyleyeyim, bunun anlamı basit bir sponsorluk değil. Ortada iki yıllık bir emeğin ürünü olan ve esas amacı insanları o dönem denizciliği ve dünyası hakkında bilgilendirmek olan bir yapım var. Tabii çoğunuz hemen kaşlarını çatabilir, ne de olsa eğlenelim-öğrenelim tarzı bir sürü anlamsız yapımla karşılaştığımız bu zamanda insan para harcarken şüpheci olmalı. Fakat bu defa değil, bu defa karşımızda gerçekten üzerinde bir hayli emek harcandığı belli olan bir sanat eseri bulunuyor.

Uzak Ufuklara Doğru

Oyuna geminizin kaptan kamarasında başlıyorsunuz, eski kaptanın sesi size hikayesini anlatıyor ve yol gösteriyor. Amacınız yedi denizlerde dolaşıp o dönem dünyası hakkında bilgi toplamak ve efsanevi haritanın içerdiği büyük bir gizi açığa çıkarmak. Bu büyük sırrı bulmak tabii öyle kolay olmayacak; yabancı limanlara uğrayacak, açık denizlerde başka gemilere rastlayacak ve okyanusun her tür tehlikesine göğüs gereceksiniz. Hemen belirtmem gereken bir nokta var, bu yapım öncelikli olarak dış ülkelerde pazara sürülmek için hazırlanmış ve bu yüzden tamamen İngilizce olarak tasarlanmış. Türkçe bir versiyonunu üretmek büyük bir zaman ve maliyet gerektireceğinden, ayrıca beklenen iç satışların asla bunu karşılamayacağı tahmin edildiğinden şimdilik bu yapılmamış. Zaten öncelikli amaç eski Türk kültürünün bu tür bir yapımla yabancı ülkelerde tanıtılmasıdır, bizler ise bu kültür hakkında zaten detaylı kaynaklara ulaşma imkanına sahibiz, yeter ki araştıralım. Genel anlamda ele aldığımızda, bu oldukça yüksek kaliteli bir yapım, grafikleri ve müziği insanı oldukça etkiliyor, hatta hayran bırakıyor. Ne var ki bir eğitim programı olması 0-3 yaş grubuna hitap ettiği anlamına gelmiyor, bu daha ziyade yetişkinlere yönelik bir yapım, ne de olsa bazen yetişkinlerin eğitime daha fazla ihtiyacı olabiliyor. Neyse, kısacası ülkemizde bu tür bir programın geliştirilmiş olması bizleri bir hayli sevindirdi, demek ki isteyince kaliteli şeyler üretilebiliyor.



M. Berker Güngör

Sistem Gereksinimi:	Windows 95, 16 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, 40 MB Hdd
Fiyatı	: Firmayı arayınız
Bilgi İçin	: Sevgi Eğitim ve Bilgi Teknolojileri A.Ş.
Tel	: (0312) 235 53 75

PHILIPS MAGNAVOX-SCUBA SANAL KASK

Sanal Kask Teknolojisi Birgün Evlerimize Girmeyi Başarabilecek mi?

Öncelikle bir sanal kask nedir? Aslında kafanıza taktığınız bir mönitörden çok daha fazla birşeydir. Gerçek anlamda çalışan bir sanal kask kafa hareketlerine duyarlıdır, bu sayede baktığınız yöne uygun olarak görüntüyü de değiştirebilir, sanki gerçek bir üç boyutlu mekanda olduğunuz izlenimi verebilir.



Daha gelişmiş ve pahalı modelleri ise gözbebeğinin hareketlerini bile algılayabilecek kapasitededirler. Fakat bu tür kasklar daha çok askeri alanlarda kullanılırlar. Mesela avcı pilotlarının gece görüş ve nişan sistemlerine entegre edilerek daha verimli ve güvenli uçuşlar yapabilmelerine imkan tanırlar. Tabii bunların maliyetlerinin ne kadar yüksek olduğunu tahmin edebilirsiniz. Mesela son olarak geliştirilen bir model herhangi bir ekran kullanmak yerine, görüntüleri doğrudan laser hologram olarak pilotun gözbebeğine yansıtıyor, sonuçta herhangi bir rahatsızlık yaratmadan kullanıcının son derece doğal bir görüntüye kavuşması sağlanıyor. Oldukça karmaşık bir teknoloji kullanan bu cihazların tanesi yaklaşık iki yüzbin dolar civarında bir maliyete sahip. Doğru, bizim için biraz tuzlu, fakat ellimilyon dolarlık bir avcı uçağına takıldığında pek o kadar pahalı durmuyor. Fakat eğer fazladan harcayacak birkaç yüz dolarınız varsa ve bu tür ilginç şeylere para vermeyi alışkanlık haline getirmişseniz, o zaman size Philips tarafından üretilen bu sanal kasktan bahsedeyim. Bu aslında tam bir kask değil, daha çok ayarlanabilir bantlarıyla yüzünüze oturttuğunuz bir vizör. Fakat kask olmamasının tek sebebi bu değil, normalde benzer bir cihazdan beklenenleri yapmıyor, mesela kafa hareketlerinizi algılayıp görüntüyü kaydırmıyor. Bu kaskla nereye bakarsanız bakın sadece ileriyi görüyorsunuz, haliyle bu durum sanal olma özelliğini yok ediyor ve onu basit bir monitöre dönüştürüyor. Tabii burada esas amaç hareketlerin algılanmasını sağlayan sistemin çıkarılarak maliyetin azaltılması olmuş, fakat bu işin tüm esprisini silmiş. Scuba her tür 16 ve 32 bitlik oyun konsoluna takılabiliyor. Bunun dışında eğer TV çıkışı olan bir ekran kartınız varsa bilgisayarınıza da bağlayabiliyorsunuz. Gereken gücü kendi adaptörü sayesinde takıldığı cihazdan bağımsız olarak sağlıyor. Kullanımına gelince, kafanıza taktığınız anda kendinizi bir monitöre bakıyormuş gibi hissediyorsunuz, yani benzeri pahalı kasklarda olan üç boyutluluk hissini sağlamakta pek başarılı değil. İşin kötü yanı, eğer gözleriniz bozuksa, düzgün bir görüntü elde etmek pek mümkün olmuyor, çünkü gözlükle kullanılması pek mümkün değil. Orantısal olarak yaklaşık üç metre ötede duran bir ekranla aynı görüntü kapasitesine sahip olduğundan gözlerinizin bozukluğuna bir çare getiremiyor. Her ne olursa olsun, zaten yaklaşık onbeş dakikalık bir kullanım gözlerinizi aşırı şekilde yormaya yetiyor, fakat tabii durum tüm sanal kasklarda yaşanan bir problem, yani sadece bu cihaza mahsus değil. Sonuç olarak elimizde sanallığını yitirmiş bir sanal kask var. Üstelik fiyatı da belli bir maaşa talim eden bir insan için pek ucuz sayılmaz. Aynı paraya en üst model 17 inçlik bir monitör alabileceğinizi hatta geriye bir hayli bozukluk kalacağını da düşününce, bu tür bir cihaza yatırım yapmak iyice anlamsızlaşıyor. Görünen o ki, bu teknoloji daha uzun bir süre çoğumuzun evine giremeyecek, fakat bence insan elde etmek istediği şeylerde seçici olmalıdır zaten. Özellikle de yeni ve pahalı teknolojiler söz konusu olduğunda gözü dört açmakta büyük fayda var.

PHILIPS SANAL GÖZLÜK	ONİTRON	450$
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★☆☆☆	
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★☆☆☆☆	
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★★★☆	

BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 220 37 99

INCA 56600 FAX MODEM



Anakartlardan ISA kart yuvalarının yavaş yavaş çıkartılmaya başlandığı şu zamanlarda, ses kartı, modem gibi eskiden ISA slot işgal eden kartlar da PCI teknolojisini kullanmaya başladı. Ülkemize yeni gelen INCA Fax Modem de anakartınızın PCI yuvalarından birisinde kendine yer bulmaya aday. 56K hızında çalışabilen bu modemi eğer üç ay önce inceleseydik, Türkiye'deki hatların yavaşlığından dolayı satın almanızın bir anlamı olmadığını söylerdik. Ama Türkiye'deki Internet servis sağlayıcılarının hatlarını yavaş yavaş da olsa 56600 hızını destekleyecek şekilde geliştirmeye başlamaları nedeniyle, eğer yeni modem almayı düşünüyorsanız, mutlaka 56600 hızında ve kaliteli bir modem edinmeye bakın. INCA Internal Fax Modem de ucuz fiyatıyla, modem almayı düşünenlerin değerlendirmesi gereken bir kart. Tam olarak 56600 hıza ulaşmanızı sağlayan ve artık kabul görmüş olan K56flex standardını desteklemesi en büyük artısı. Ama internal bir modem olması, bilgisayarınızın bir PCI yuvasını buna ayıracağınız anlamına geliyor ki, bilgisayarında PCI ses kartı, 3D hızlandırıcı kartı bulunanlar için bu oldukça zor olacaktır.

Inca 56600 Fax Modem Özellikleri:

- K56flex standardını destekliyor.
- 56000 bps ve daha düşük hızlarda veri transferi yapabilme.
- Aynı anda ses ve veri transferi.
- Ses kaydedebilme.
- V42bis ve MNP5 veri sıkıştırma, V42bis MNP2, 3 ve 4 hata düzeltme özellikleri.
- 14400 faks gönderebilme özelliği.
- Full Duplex veri transferi (aynı anda hem veri gönderip hem de alabilme).

INCA 56600 FAX MODEM	PASİFİK BİLGİSAYAR 45$
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★★☆☆
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★★☆☆☆
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★★☆☆

INCA TV EXPLORER



İçinde bulunduğumuz şu günlerde TV kartları oldukça revaçta. Aslında uzun bir zamandır piyasada olan bu tür multimedia kartlar ülkemizde başlayan yeni bir furya ile tekrar gündeme geldi. Şirketlerin listelerine baktığımızda artık en az on tür farklı TV Capture kartına rastlayabiliyoruz. Bunların tek ortak yanı ise hepsinde BT848 Capture işlemcisinin olması. Herhalde neden bahsettiğimizi anlamışsınızdır. İşte bu kart da onlardan biri. Güçlü özelliklerinin yanında, bu hepsi birarada multimedia kartı, aynı zamanda da çok küçük bir kart. Zaten kart üzerinde bir Tuner, bir de BT848 çipi bulunuyor. İkon boyutundan tam ekrana kadar TV seyretme imkanınızın bulunduğu kartta 181 kanala kadar Preset yapabiliyorsunuz. Kablolu yayınlara da uygun olan kartta 16 kanalı arka arkaya ön izleme şansı da bulunuyor. İzlediğiniz yayınları 640*480'e kadar video olarak ya da yüksek kalitede tek kare kaydedebiliyorsunuz. 1024*768 ekran çözünürlüğünde TV seyretmeye de olanak sağlıyor. Arkasında anten, Composite, S-Video ve Philips Camera girişi yer alıyor. Böylece her türlü kaynaktan karta yayın girişi yapılabiliyor. NTSC/PAL formatlarını da destekleyen kart görüntü kalitesi ile dikkat çekiyor. Paket içinde yer alan uzaktan kumanda ile tam bir televizyon gibi kullanabileceğiniz bir kart. Ses kartı, modem ve masaüstü kamera ile Internet'te görüntülü Chat imkanını da olanak sağlıyor

INCA TV EXPLORER	PASİFİK BİLGİSAYAR 81$
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★☆☆☆
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★★★☆☆
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★★☆☆





SMALL SOLDİERS

Yeşili, Ağacı Çok Severiz!

Giriş cümlesi, giriş cümlesiiiii, şimdi dışlevecem klavyeyi beee!

- Tak tak ve dahi tak!

- Kim lan bu saatte utanmadan kapımın üstünde odun kıran mendebur? Hüşş, kimsin lo?

- Abey aç benim, bilinçaltı karakteri yüzyirmidokuz!

- Lan sen Taklamakan Çölünde değil miydin? Ne diye döndün hıyar!

- Hasretinize dayanamadım geldim abiyy! Beni gene kovmayacan dül mi? Vallah çok zor günler geçirdim ama akıllandım bak, bi daa motorunu yıkarken daha dikkatli olacam, boyasını çizmiicem!

- Sus yalaka herif seni, geç otur şuraya! Sakın ses çıkarma bak yazı yazmaya çalışıyorum, en ufak tersonu yakalarsam uzaydaki ilk Türk sen olursun, tabii elbise ve gemi olmadan çıkan ilk Türk, annadın mı?

- Abi sana çöl maceralarımı annatayım mı? Bak bigün bindim deveye gidiyorum, tabii bunlar çift hörgüçlü Asya devesi, neyse sonra bi baktım karşıdan...

- Drannnkkk, dronnnkkk!

- Tamam abi sustum, vurma kafanı, sonra duvardaki delikleri kapatmak gene bana kalıyo!







Hayvanlar Güzeldir, Faydalıdır!

- Lan bilinçaltı yüzyirmidokuz, kalk bi kahve yap! Bak büzüldün oraya sabahtan beri, bi işe yaramıyon, gene dövecem İngiliz anahtarıyla seni!

- Olur abi, başım üstüne, yazı mı yazıyon?

- Hayır yazamıyom, neden? Çünkü Hollywood denen yerdeki serseriler boyuna abuk subuk filmler yapıyolar! Neden? Çünkü tüm dünya salak gibi bu embesil filmleri seyrediyo! Neden? Çünkü sonra bu filmlerin bi de bilgisayar oyunları yapılıyo! Neden? Çünkü herkes hemen zengin olmak istiyo! Neden? Çünkü burası süper aptal bi gezegen, üzerindekiler de embesil ötesi bir canlı türünün yakında tamamen yokolacak örnekleri! Small Soldiers, PÖH! Konuya bak, iki oyuncak asker kabilesi arasında geçen heyecan dolu bir savaş, böaaağğğ! Al işte kustum ortalık yere, bu kadar embesil konulara artık ne midem, ne de beynim dayanıyor! Al kovayı da temizle şuraları!

- Abi o kadar kötü olamaz herhalde yaa!

- Lan ben artık bıktım olm, aklına şapşal bi fikir gelen kalkıp önce filmini, sonra da oyununu yapıyo, üstelik her oyun da mutlaka Doom tarzı 3D savaş oyunu oluyo! Neymiş, ondört bölüm boyunca kahraman savaşçı dünyasını kötü istilacılardan kurtarmaya uğraşıyo, peh! Bi de utanmadan kalkıp iki kişilik oyun seçeneği koymuşlar, bre embesil herifler, bre gerizekalılar, aynı ekranda birbirinin nerede olduğunu görerek oynanan bir FPS daha duydunuz mu, nereden aldınız, kim verdi size bu parlak fikri?

- Öhöm, bence de çok parlak bi fikir, hatta gözlerim kamaştı diyebilirim.

Çevreyi Felan da Korumak Lazım Tabii!

- Babacım, müsaadenle şu başlıkların ilgimi çekti, nedir?

- Bak yavrum, bunlar önce gezegenin içine eden, sonra da toplum içinde rezil olmamak için kendini fikir belirtmek zorunda hisseden iki ayaklı hayvanatın tabiat hakkında sarfedebildikleri belli başlı cümlelerdir. Bunları konuşma içinde kullanan birini görürsen bil ki o, cukkayı sağlama almaktan başka bişey düşünmez, dünyanın kirlenmesi ya da yokolması umrunda değildir ve dahi şahsi fikrimce katli vaciptir! Bunlar boyunlarına dek kendi ürettikleri kimyasal ve biyolojik atıkların içine gömülmeli, sonra da orada çürümeye terkedilerek uzaklara doğru at koşturulmalıdır! Fakat maalesef sayıları o denli çoktur ki, bu kadar çok çukur kazmaya ne senin, ne de benim gücüm yetmez!

- Hufff, bayaa dolmuşun sen be hocam!

- İnsanoğlu duracağı yeri bilmeli hafız! Yoksa ilk depremle gömülüverir o gururla bastığı toprakların bin kadem altına!

- Pek ya oyun ne olacak, bu bi oyun dergisi bilıyosun?

- Ha evet şu oyun, doğrusu ele avuca gelecek, iler tutar bir yanını bulamadım yılların oyun manyağı olarak. Buna verilecek paraya da acırım, fakat heyhat, o parayla gidip fidan alın, fazladan bir kaç ağaç dikin, yaşlı dünyamıza verdiğimiz zararı biraz olsun onarmaya yardım edin, desem kimin umrunda olacak! Artık vuslat bir başka nükleer bahara kaldı demektir! Varsın insanoğlu radyoaktif atıklarının içinde kızarsın, nasıl olsa evren ağzına kadar hayat ve yaşamla dolu!

SMALL SOLDIER Electronic Arts /Action /1 CD

YAZAR	Mad Dog		
SİSTEM	Playstation	GRAFİK	: ★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	: ★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği

GENEL PUAN **5**

NBA Live 99

Gerçekten Yaşıyor

Geçen sene spor oyunlarında yaşadığım en büyük hayal kırıklığı NBA Live 98 olmuştu. NBA Live 97 güçlü bir oynanabilirlik ve yapay zekasıyla gerçekten harika bir oyundu. NBA 98 ise çok daha iyi grafiklere rağmen en zor levellarda bile basit kalan bir oyun olarak kaldı hatıralarda. Bakalım Electronic Arts'ın en son bombası NBA Live 99 beklenen çıkışı gösteriyor mu?

Hayal Kırıklığı Geçmişte Kalıyor

Live serileri her zaman olağanüstü grafikleriyle öne çıkmıştır ve serinin bu en son ayağı da, bu konuda bizi hayal kırıklığına uğratmıyor. Her oyun salonu kendine has aydınlatması ve seyirci animasyonlarıyla ayrıntılı bir şekilde render edilmiş. Oyuncuların formalarındaki ayrıntılar inanılmaz gerçekçi. Oyuncuların kendileri de doğru boy, kilo, saç ve ten rengi ile monitörlerimizde hayat bulmuş. En büyük efekt ise oyuncuların yüzlerinin de bu kez bire bir gerçeklerine benzetilmiş olması. Bunlar yetmez mi gibi, yüzlerinde üzüntü, sevinç gibi duyguları okuyabiliyoruz. Her ne kadar çok primitif de olsalar bu yüz ifadesi yeniliği bizi heyecanladırdı doğrusu.

Oyuncu animasyonları ise harika. Smaçlar, driplingler, feykler, turnikeler gibi tüm hareketler son derece gerçekçi. Bir kere bir harekete başladıktan sonra oyuncu üstündeki kontrolünüz daha önceki oyunlardaki gibi gitmiyor. Son ana dek oyuncuları idare edebiliyorsunuz.

Kendi Aranızda Konuşmayın!

Müziklere gelince, menüde çalan müzik daha önceki NBA serilerinde olduğu gibi funk/Rythm & Blues tipi bir şey. Oyun içi müzik de güzel. Bana öyle geliyor ki, Electronic Arts yakında bu müzik işleri için ünlülerle çalışmaya başlayacak. Sesler de nefis hazırlanmış. Adım sesleri ve spor ayakkabılardan çıkan cırıltıların her biri birbirinden farklı ve gerçekmiş gibi geliyor dinleyene. Ayrıca oyunda basketbolcular da konuşuyorlar "Pick up the shooter!" aklımda kalan laflardan biri mesela. Bir başka yenilik seyircilerin sesleri. Tuttukları takım hücumdayken tezahürat yapıp, karşı taraf saldırırsa sessizleşiyorlar. Bir de faul atışlarındaki uğultular var tabii.

Bu versiyonda tek bir yorumcu konuşuyor. Belki de oyunun tek büyük eksiği bir kaç yorumcunun olmayışı ama bu bile çok önemli değil belki.

Pas ve Şut Daha Kolay

Electronic Arts, bu oyunla birlikte DirectPass ve DirectShoot adını verdiği sistemleri geri getirmiş. Eğer attığınız pasın tam olarak istediğiniz yere ulaşmasını istiyorsanız DirectPass epey faydalı oluyor. Bir çok spor oyununda olduğu gibi, eğer oyun alanında çok sayıda oyuncu varsa belirli bir adama pas vermek, yön tuşlarını kullanarak neredeyse imkansız oluyordu. DirectShoot'un eğlenceli yanı ise ne tip bir smaç yapacağınızı seçebilmeniz. Ama çok uzaktan denerseniz doğal olarak salak gibi ortada kalıyorsunuz.

NBA Live 99, bir antrenman modu da içeriyor. Burada bir oyuncu seçip şut çekme alıştırmaları yapabilirsiniz. Ama bu modda sadece bir oyuncu kullanabildiğiniz için, örneğin pas çalışması yapamıyorsunuz. Electronic Arts bu bölüm için birden fazla hücum ve savunma oyuncusu seçebilme ve değişik taktik alıştırmalar yapma imkanı sağlasaydı oyun iyice kusursuzlaşacaktı. Ama ne gam!

Bu versiyonla birlikte 3 puanlık atış yarışması geri gelmiş. Özellikle de ekranın ortadan ikiye bölündüğü "split screen" modunda iki kişi yarışmak çok eğlenceli oluyor. Ne yazık ki bu bölüm için oyuncuların istatistikleri hesaba katılmamış. Örneğin Shawn Bradley, en az Dale Ellis kadar kolay üç sayılık atabiliyor. Umarız Electronic Arts gelecek sene bu konuda daha hassas davranır.

NBA Live 99'daki "arcade" modu sayesinde abartılmış oyuncu istatistikleriyle, kuralların olmadığı bir takım maçlar yapmak mümkün kılınmış. Eğer PlayStation'da "NBA Jam" benzeri hiç bir oyun olmadığı hatırlanırsa bazılarımız için çok hoş bir sürpriz olduğu söylenebilir.

Oyunumuzda bir oyuncu yaratma editörü de bulunuyor. Bu sayede yeni oyuncular ekleyebilir ya da mevcut olanlar üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Öte yandan oyuncuların isimlerini değiştemiyoruz sadece istatistikleri etkileniyor.

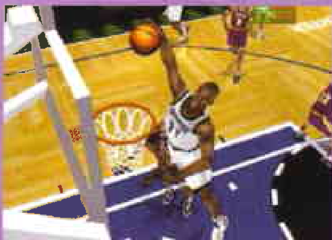
Gerekli Sertlik

NBA 98'den hatırladığım başlıca berbat durumlardan birisi de kolayca sayı yapılabilmesiydi. Hızlı hareket edip şappadanak smaç yapabiliyordunuz. NBA 99'da smaç yapmak o kadar kolay değil çünkü müdafa oyuncuları bir sıra halinde sizi takip edip ucuz yoldan sayıya gitmenize mani oluyor. Bu tabii sadece en üst level'larda oluyor ama geçen yılki versiyonda o da yoktu.

En üst level'da bilgisayar çok kolayca top çalabiliyor. Eğer bu kadar kolay top çalmak yerine yapay zeka kullanarak daha iyi savunma yapılması sağlansaydı bence daha oynanabilirliği yüksek bir oyun yapılmış olurdu.

Bu oyunu alarak birilerini ödüllendirelim

Her nekadar NBA Live 99 bir kaç küçük can sıkıcı nokta içerse de, geçen yılın NBA'ine göre çok büyük bir ilerleme olarak kabul edilmeli. Öyle görünüyor ki Electronic Arts, NBA 97'nin yapay zekasını ve NBA 98'in grafiklerini alıp yeni ve olağanüstü bir potada eritmeyi başarmış. Amerika'da bu sene lokavt yüzünden NBA liginin tertiplenmediği düşünülürse, basketbol hayranlarının deşarj olmaları için bu kadar güzel bir PlayStation oyunu hazırlamış olmaları takdire değer. Bu oyunu alarak birilerini ödüllendirelim...



NBA 99 Electronic Arts / Spor /1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit e-mail: popular@i.am		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-8	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

Analog ve Dual Shock Desteği

GENEL PUAN 9

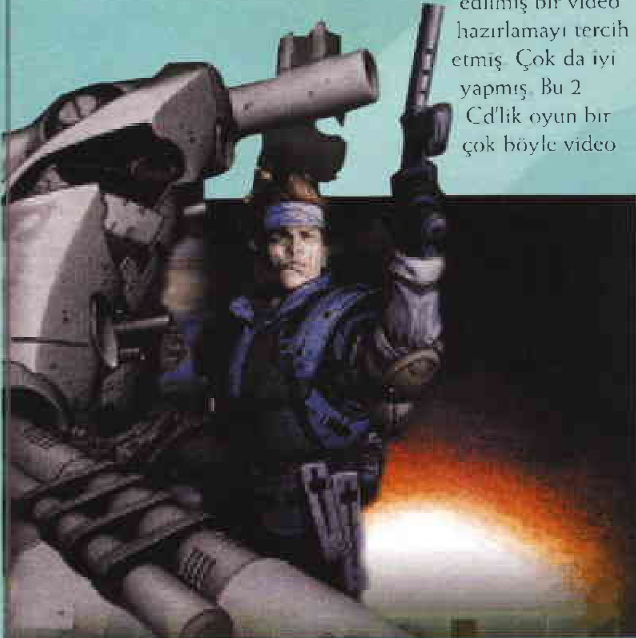


TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Karşımızda Bir Başyapıt Duruyor

Oyunumuz, epey artistik bir stilde hazırlanmış video ile başlıyor: bir yerlere giden bir denizaltıyı izliyoruz. Bu gayet solid bir takım poligonlardan, gölgelerden ve koyu temel renklerden oluşan tarz zaten oyunun tamamına da hakim durumda. Oyunun yapımcısı olan Konami, bir çok 3D oyunda olduğu gibi oyunun kendi motorunu kullanarak bir prezantasyon yapmak yerine, önceden yüksek çözünürlükte render edilmiş bir video hazırlamayı tercih etmiş. Çok da iyi yapmış. Bu 2 Cd'lik oyun bir çok böyle video barındırıyor. Oyunun kendisiyle bu ara sekanslar arasındaki geçişler de epey yumuşak yapılmış. Sinematografi çok başarılı. Belli ki profesyoneller çalışmış. Gerçek bir film izler gibiyiz.



Torpido'yla Başlayan Seyahat

Herneyse, öykümüz başlıyor... Silahlı teröristler dünyayı tehdit ediyorlar, hem de nükleer silahlar ele geçirmiş ve Alaska sahiline yakın bir adada üslenmiş durumdalar. Siz kahramanımız Solid Snake'i canlandırıyorsunuz. Efsanevi bir ajan olarak iki temel göreviniz var. (1) iki önemli rehineyi kurtaracaksınız ve (2) teröristlerin tehdidinin ne kadar gerçek olduğunu araştıracaksınız. Önce bir torpidonun içine konulup denizaltıdan fırlatılıyorsunuz sonra da yüzerek adaya çıkıyorsunuz. Zamanınız çok kısıtlı ve yanınızda hiç silah getirmediniz. Sadece kulağınıza yerleştirilmiş bir iletişim cihazınız var. İşte burda senaryo hareketlenmeye başlıyor.

Yeni ve Gerçek Bir Dünya

Kendi adıma Metal Gear Solid'le ilgili en etkileyici bulduğun şey, tasarımcıların alternatif bir gerçeklik yaratmak konusunda gösterdikleri çaba, ve tabii bu konudaki başarıları. Metal Gear Solid, tam teşekküllü komple yeni bir dünya konseptinin içine oturtulmuş. Oyundaki brifinglerde ve yazılı anlatımlarda kahramanımız Solid Snake'in daha önceki görevlerinden bahsediliyor. Her ne kadar Metal Gear serisinin önceki oyunlarını oynamadıysam da böyle satır aralarında geçen bahislerinden epey etkilendim. Oyunun geçtiği dünya, yavaş yavaş ortaya çıkan ve sizi içine çeken, derin ve karışık bir öykünün anlatımı için başarıyla kullanılmış. Eski bir oyunu her yüklediğimizde geriye dönüp neler olduğunun öyküsünü izleyebiliyoruz böylece her seferinde hızla havaya girebiliyoruz. Aynı zamanda öykünün gelişimi boyunca, Solid Snake'in hıyar bir eski askerden, daha hassas bir insana dönüşmesini izliyoruz. Bu gelişme boyunca kahramanımız, kulağındaki verici yardımıyla ona asist eden insanlara sahip. Bu yardımcılar arasında silah uzmanları, onu yetiştiren ustası, esrarengiz arkadaşlar var. Bunların hepsi de ayrı ve derin karakterlere sahip ve anlatacak öyküleri var. İşte Metal Gear Solid'in size bahsettiğim dünyası böyle parça parça oluşuyor ve kendi öyküsel gerçekliğini yaratıyor.

Şimdi oyunun kendisine dönelim... İlk farkedeceğiniz şey tabii ki görsel malzeme, yani grafikler ola-



cak. Detaylara gösterilmiş inanılmaz bir özen söz konusu. Artık üç yaşına basmış ve biraz da eskimiş olan PlayStation'nın yetenekleri düşünüldüğünde, makinanın sınırlarının zorlanmış, hatta epey aşılmış olduğu anlaşılıyor. Detaylar hi-res grafik çözünürlüğünden kaynaklanıyor ve zoom yapsanız dahi pikselize olmuyor. Poligonlar da 3D oyunlarda karşılaştığımız türden kırılmalara, çatlayıp patlamalara uğramıyor zaten. Oyunun neredeyse tamamı üst açıdan alınmış bir perspekif kullansa da, tek bir tuşa basıp oyun alanını Solid Snake'in gözlerinden görme imkanı da var.

Kontrollerimiz Biraz Karışık

Bölüm tasarımları harika, kapalı mekanlardan tutun da mağaralara ya da açık havaya kadar uzanan bir yelpaze var. Oldukça ayrıntılı olarak tasvir edilmiş olan ortam sayesinde Snake ortalıkta sinsice dolaşıp operasyonunu sürdürebiliyor. Kontroller bir tane sürünme (X), saldırı-ateş (kare), aksiyon (daire), görüş açısı değiştirme (üçgen), aksesuar seçimi (L2), silah seçimi (L1), aksesuar kapa/aç (L1), silah kapa/aç (R1) ve telsiz kapa/aç (select) şeklinde tertip edilmiş. Snake bir duvara dokunduğu anda kendini ona yapıştırıp siper alabiliyor. Öte yandan Metal Gear Solid, kesinlikle hızlı hareket etmek için analog joystick'e, ama hassas hareketler için de dijital joystiğe ihtiyaç duyuyor. Bunu sağlamanın en iyi yolu herhalde titreşimli bir "dual-shock" satın almak olacaktır. Metal Gear Solid'in biraz iyileştirilmesi gereken tek noktası da belki bu kontrol hikayesi. Gerçekten de, hareket etme ve saldırı yönleri bazen kafa karıştırıcı olabiliyor.

Aksesuarlar arasında gece görüş gözlüğü, dürbün, gaz maskesi gibi şeylerden (belki komik gelecek ama) ketçap şişesine kadar her şey var. Dürbünü kullanıp nöbetçilere zoom yaptığınızda Metal Gear Solid'in mükemmelliği ve PlayStation'ın gücü karşısında bir kere daha şok olacaksınız. Silahlara gelince, keskin nişancı tüfeği, el bombası, yarı otomatik bir şeyler, normal tüfek, uzaktan kumandalı roketatar gibi şeyler var.

Sinsilik Sanatı

Metal Gear Solid, kesin olarak bir kavga dövüş oyunu değil; bir gizlenme ve casusluk oyunu (Tenhcu gibi). Oyunda bir antrenman modu mevcut. Bu sayede nöbetçilerden saklanmanın temellerini, deliklere sinmeyi, karışıklık yaratma sanatını öğreniyoruz. (örneğin bir duvara siper alıp aksiyon tuşuna basarsanız çeşitli sesler çıkarıp nöbetçileri şaşırtabilirsiniz). Her alanda çalışan 2-3 nöbetçi oluyor ve daha önce tespit edilmiş rotalarında geziniyorlar. Gizlendiğiniz ve ses yapmadığınız sürece sizi farketmiyorlar. Ama eğer tespit edilirseniz (nöbetçiler ya da video kameralar tarafından) başınız belada demektir. Nöbetçiler üzerinize çullanacak ya da makinalı tüfekle sizi kalbura çevirecektir. Bu gerçekleşirse en yakın çıkışa koşabilir ya da mesela bir gaz bombası atabilirsiniz. Ancak düşmanların yapay zekası o kadar başarıyla programlanmış ki, sizi sık sık şaşırtacaklar.

Metal Gear Solid, sizi bulmacaların ve zorlu noktaların içinden geçirmek için enteresan ve harika bir yol izliyor. Snake, telsiz yoluyla bağlantı kurup istediği yardımcısından bilgi alabilir ancak gereken herşeyi ilk seferde ona söylemiyorlar. Sıtkınız sıyrılırsa kendi başınıza bir şeyler yapmaya çalışabilirsiniz de. Ama eğer soru sormayı sürdürürseniz sorunu halletmek için gerekli çözümü parça parça elde edebilirsiniz. Bu tipler, her seferinde kendilerinden de bahsedecekler ve oyunun atmosferini tamamlayacaklar.

Son olarak, soundtrack ve ses efektlerinin de çok başarını olduğunu söyleyeyim. Müzik biraz Speed filminin temasını andırıyor. Metalik bir davulun ritmi sizi oldukça havaya sokacak. Oyunun ana müziği de, bitiş müziği de aynı derece başarılı. Bitiş müziği biraz kelt tarzı şeyleri anımsatıyor. Senaryonun ve grafiklerin başarıyla yarattığı atmosferi tamamlıyor.



Sonuçta Metal Gear Solid, vaadettiği şeylerin tamamını gerçekleştiriyor. İnandırıcı, gelişen karakterlerin desteklediği harika bir senaryo, yüksek oynanabilirlik sunan ayrıntılı grafikler ve havaya girmenizi sağlayan bir müzik.

Koşarak Alınacak Bir Oyun Daha

İster inanın ister inanmayın, karşımızda bütün video oyun makinaları ve dahi PC'de yapılmış en güzel oyunlardan biri duruyor ve giderek artan ününü fazlasıyla hakediyor. Yukarlarda bir yerlerde Final Fantasy 7, Grand Tourismo, Resident Evil 2 ve Tekken 3'ün yanında duruyor.

METAL GEAR **Konami / Action /1 CD**

GENEL PUAN: **9**

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit	E-mail: popular@i.am	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

Analog ve Dual Sock Desteği



CIRCUIT BREAKERS

İnsanlıktan Çıkış



Micro Machines'in 8 bitlik makinalarda yarıştığı eski günlerden bu yana küçük arabaların mücadelesini konu alan oyunlar pek fazla moda değildi. Ama sözkonusu oyunun PlayStation'da geçtiğimiz dönemde hayata dönmesi (bizce çok da başarılı olamamasına rağmen) bu tip oyunlara olan ilgiyi tekrar canlandırdı. Bu kez elimizdeki oyun Circuit Breakers, tamamen farklı tasarımcıların elinden çıkmış ama çok da benzer mekaniklere sahip bir şey.

Commodore 64 Vardı Eskiden

İlk başta epey basit göründüğünü kabul edelim: minicik arabalarla, minicik bir pistin etrafında yarışıyorsunuz. Ama herşey o kadar kolay değil, en aptalcası pistin kenarından düşmek olan , türlü türlü belalar gelebiliyor başınıza. Örneğin öndeki bir arabacığın bıraktığı yağın üstünde kayabiliyor ya da havaya uçurulabiliyorsunuz. Gerçekten de bunlar Commodore 64'lü dönemin hatıraları gibi geliyor kulaklara öyle değil mi?

Bizim oyunumuzda, seçebileceğimiz çeşitli minik araçlar sözkonusu. Bunlar arasında off-road jeep'ler, ya da 60'ların "kalem" arabalarının benzerlerini bulmak bile mümkün. Pistler ilerledikçe, bu araçların denizaltı ya da deniz üstü versiyonlarıyla bile karşılaşacaksınız. Pistler de epey çok sayıda. Çöller, eski Mısır, cangıl ortamları, otoyollar, Venedik kanalları, okyanusun dibi, Antarktika ve daha bir çoğu.

Micro Machines'den farklı olarak kameramızın arabamızı ya da arabalarımızı tam arkadan izlediği bir üç boyutlu ortam söz konusu. Şimdi işin en güzel yerine geliyoruz: Oyun 4 kişiye kadar bir grupla oynanabiliyor!



Multi Tap Gerekli Bir Cihazmış

Gerçekten de Circuit Breakers'ı Multi-Tap kullanarak 4 kişi oynamayı denedik, öyle görünüyor ki daha aylar boyunca da oynayacağız. Oyun iğrençlik yapmak temeli üzerine kurulmuş. Yoldan topladığınız çeşitli silahlarla arkadaşlarınızın başına türlü türlü belalar açıyor



onları iyi hesaplanmış ufacık bir kıç darbesiyle uçurumlardan aşağıya, nehirlerin kalbine ve daha türlü türlü berbat dertlerin göbeğine yolluyorsunuz.



Çok oyunculu modu kullandığınız sürece insanlıktan çıktığınızı farkedeceksiniz. Bu size hem tuhaf bir zevk hem de utanç verecek. Bu satırların yazarı, dört saatlik aralıksız hayvanlığın sonunda yanında oturan en sevdiği arkadaşını bir yumrukta öldüreceğini farketti. Kısacası siz zombilerden birisi oldu. Ve nedendir bilinmez, bu insanlıktan çıkışın en aşağılık versiyonundan tuhaf bir zevk almaya başladı.

Bu insanlık dışı deneyimin en zevkli, dolayısıyla en utanç verici durumu ise, titreşimli bir analog joystick olan Dual Shock ile oynandığında elde ediliyor. Zemindeki en ufak değişikliği, başınıza gelen en büyük felaketi kusursuz bir şekilde hissediyorsunuz. Bu yazıyı bitirip utanç dolu saatler boyunca



sözde arkadaşlarımın yanında oturup onlardan nefret etmek için dayanılmaz bir istek duyuyorum.



Koşarak Gidip Bir Şeyler Alın

Kendinize bu oyunu, Multi-Tap cihazını, bol bol da dual shock'u alın; sonra da insanlıktan bu son çıkışta bizimle buluşun.

GENEL PUAN 8



CIRCUIT BREAKERS Mindscape/Yarış

YAZAR	: Çadaş Koçyiğit	e-posta: popular@i.am	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-4	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

Analog ve Titreşim Desteği



Playstation HİLEKAR

Aradan üç ay geçti, ama siz aynı oyunun aynı bölümünde takılıp kaldınız. Çıldırmak üzeresiniz. Ne yapacaksınız? Tabii ki Level editörlerinin sizler için derlediği hilelere başvuracaksınız.

Beast Wars

Bu oyunda aşağıdaki hilelerden faydalanabilirsiniz:

Bölüm geçme:

Önce oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, X, Üçgen, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın ve L2 tuşunu bırakmadan tekrar oyuna dönün.

Daha güçlü silahlar:

Önce oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare girin. L2 tuşunu bırakmadan tekrar oyuna dönün.

Bubsy 3D

Bu oyunda hile kodlarını girmek için önce oyun kayıt ekranına geçin, oradan hileleri uygulayabilirsiniz.

Bölüm seçme: XMVLCHTMSB
99 Hak: XMUCHOLIFE
Bölüm seçme ve 99 hak: XALLDBUGCR
Tüm roket parçaları: XTOOROCKER
Şekil değiştirme: XURASNAKER
Gizli seviyeler: XBNSCHTMMM

Cardinal Syn

Aşağıda verilen kodları uygulayarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Tüm karakterler:

Açılış ekranında "Press Start" yazısı göründüğünde sırasıyla L1, R2, R1, Kare, Aşağı, O, Aşağı, L2, Kare, Kare, Kare, Kare tuşlarını girin.

Fatality:

İstediğiniz zaman Fatality yapabilmek için "Press Start" yazısı ekrana geldiğinde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sol, O, O, Aşağı tuşlarını girin.

Sınırsız Büyü:

Sınırsız büyü gücü alabilmek için "Press Start" yazısı ekrana geldiğinde sırasıyla Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Üçgen, Sol, Sol, Kare tuşlarını girin.

Farklı kıyafetler:

"Press Start" ekrana geldiğinde aşağıdaki kodları girerek her karakter için farklı bir kıyafet alabilirsiniz:

Orion: R2, Aşağı, Aşağı, O, Kare, Kare, R2.
Nephra: Kare, L1, O, Yukarı, Üçgen, Sol, Üçgen.
Juni: Aşağı, Kare, Aşağı, L2, Aşağı, Aşağı, Aşağı.
Syn: O, O, O, L1, R1, O, Sol.

Deathtrap Dungeon

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir seviyeyi oynayabilmek için ana menüdeyken sırasıyla L1, R1, Üçgen, Üçgen, Kare, O, R1, L1 tuşlarını girin. Load ekranına geçtiğiniz de tüm bölümlerin açılmış olduğunu göreceksiniz.

Duke Nukem: Time to Kill

Sadece PSX için tasarlanan bu özel Duke Nukem için gereken tüm kodları aşağıda bulabilirsiniz, uygulamak için önce oyunu dondurun ve sonra hileleri girin.

Adult Mode: Dokuz defa Yukarı, yedi defa Aşağı, Üçgen, O, Kare, R1, R2.
Ölümsüzlük: L2, R1, L1, R2, Up, Down, Up, Down, Select, Select.
Geçici ölümsüzlük: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.
Görünmezlik: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Sonsuz cephane: Sol, Sağ, Sol, Sağ, Select, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Select.
Yüksek atış gücü: Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Sağ, Sol.
Tüm silahlar: L1, L2, Yukarı, L1, L2, Aşağı, R1, Sağ, R2, Sol.
Tüm anahtarlar: Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Sağ, Aşağı.
İki kat hasar: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.
Tüm malzemeler: Beş defa R1, beş defa L2.

Mega Man X4

Bu oyunda karakterinizi ağır zırhlarla donatmak için önce karakter seçim ekranına girin ve orada Mega Man seçeneğini aydınlatın. Daha sonra sırasıyla O, O, Sol, Sol tuşlarına basın. En sonunda L1 ve R2 tuşlarına basılı tutarak Start tuşunu girin.

Spot Goes to Hollywood

Bu oyunda aşağıda anlatılanları uygulayarak hile yapabilirsiniz.

Seviye seçimi:

İstediğiniz seviyeyi oynayabilmek için sırasıyla şunları yapın. Öncelikle açılış ekranında sırasıyla Üçgen, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Üçgen, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Üçgen tuşlarını girin. Sonra ana menüde "Cool" şıkkını seçip X tuşuna basarak "Open Levels" seçeneğini çalıştırın. Tekrar ana menüye dönün ve "Start" şıkkını, sonra da "Continue Game" şıkkını seçin ve şifre ekranı çıktığında X tuşuna basın. Bir seviye seçim menüsü açılacaktır.

Ekstra hak:

Burada fazladan elli hak daha alabilmek için önce yukarıda verilen seviye seçim hilesini uygulayın, sonra oyuna başlayın. Başladıktan sonra oyunu dondurun ve Kare tuşuna basın.

Ara sahneler:

Ara sahneleri istediğiniz gibi seyredebilmek için önce yukarıdaki seviye seçim hilesini uygulayın. Sonra seviye seçim ekranındayken Kare ve Start tuşlarına aynı anda basın.

Trap Gunner

Bu oyundaki tüm hile kodları açılış ekranındayken girilmelidir. Aşağıda kodlar ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

Tuzakları kapatma: L2, R2, L1, R1, Yukarı, Üçgen, Sol, Sağ, Kare, O, Aşağı, X.
Farklı müzikler: O, R2, R1, Üçgen, X, Kare, Sağ, L2, L1, Yukarı, Aşağı, Sol.
Gizli seviye: Arka arkaya oniki defa Select tuşuna basın.
Gizli karakter: L2, L1, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Kare, X, O, Üçgen, R1, R2.
Farklı giysiler: R2, R1, Üçgen, O, X, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, L1, L2.
Gizli kayıt noktası: Sol, L2, L1, Yukarı, Aşağı, Sağ, Kare, R1, R1, Üçgen, X, O.

Level - Müzik

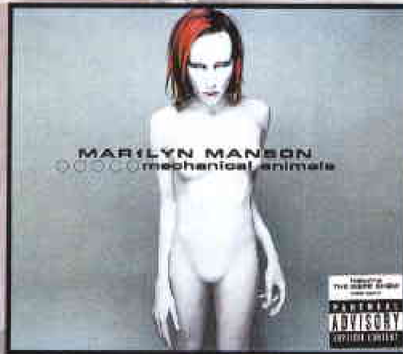


I Can't Get No Sleep

Üç sene önce bir grup Salva-Mea adında bir single çıkardı, zamanın listelerinde çok kısa süre ama hep üst sıralarda kaldı. Bu, daha sonra başımıza geleceklerin habercisiydi ve bir gün korkulan son geldi. Insomnia isimli single'ları ile tüm dünyayı, milyarca insanı hasta ettiler. Artık insanlar uyuyamıyor ve başka bir şey dinleyemiyorlardı. Tam sıktı artık derken, bir remix ortaya çıkıyor ve Insomnia (uykusuzluk) hastalığının ilk safhalarına geri dönüyorduk. Sayısız Insomnia ve bir o kadar da Salva Mea remix ile bugünlere geldik. Bir de duyduk ki God Is A Dj. Of kabus yeniden başlıyordu. Sunday 8PM ile insanlar bu acı dolu kabusu isteyerek görmeye başladılar. Albümden çıkan ilk parça Fgaithless, hayranlarının büyük bir kısmını çok az da olsa hayal kırıklığına uğratsa da, bu albümdeki diğer parçalar ve remixler bu grubu bir üç sene daha idare eder. Albümde dans ağırlıklı olmak üzere Hip-Hop ve Trip-Hop parçalar mevcut. Tabii bunlara bir de Maxi Jazz, Sister Bliss, Jamie Catto, Dave Randall ve Rollo Armstrong'un elleri değince bize yapacak tek bir şey kalıyor oturup (lafın gelişi yani) dinlemek.

Marilyn Manson's Mechanical Animals

1989 yılında ilk tohumları atılan Marilyn Manson'ın şu anki kadrosu, Marilyn Manson: Vocal, Twiggy Ramirez: All Guitars & Bass, M.W. Gacy: Keyboard & Synthesizer, Ginger Fish: Drums şeklinde. Herhalde Nine Inch Nails'den (NIN) Trent Raznor bu grubu ilk dinlediği zamandan nefret ediyordur. Trent Raznor bir gün bu grubu dinler ve yaptıkları müzik hoşuna gidince NIN'in alt grubu olarak çıkmalarını sağlar. Ve bu zamandan Mariliyn Manson yaptığı veya yapmadığı (bir takım medyadan asılsız haberler) hemen herşeyle olay olur. Tamam protest müzik yapabiliyor olabilirler, bu nedenle şarkı sözleri bir çok sosyal grubu kızdırıyor olabilir ama sonuçta önemli olan yaptıkları müzik. Diğer 1278 kişinin yaptığı bu grup da Sweet Dreams'i



kendi müziğine göre yorumladı ve belki de tam anlamıyla çıkışları bu zamana denk geldi. Çünkü o aralar Beautiful People single'ını da çıkarmışlardı. Herneyse asıl sadede gelmek gerekirse, abileri sayılabilecek NIN'e bazen müzik olarak o kadar yaklaşıyorlar ki neredeyse aynı parçalar olduğunu düşünebilirsiniz. Özellikle albümden çıkan ilk single The Dope Show ve klibi ile bayağı ilgi toplayan grup kesinlikle meraklısına hitap ediyor.



R.E.M.'le Bir Adım Yukarı

Bazı gruplar veya kişiler vardır, bir şarkı söylerler (ki genelde bu şarkılar başkalarının yapıtıdır) ve şöhret basamaklarını koşarak çıkarlar. Hele bir bunlar yakışıklı/güzelse tamam artık en büyük onlardır, efsanelerdir. Ne de olsa bir numarada onlar vardır. Ama bir de bakarsın bir sene sonra onları ne hatırlayan vardır ne de şarkılarını dinleyen. Bazense tek bir isim sizin için ömür boyu unutmayacağınız şeyler hatırlatırlar. R.E.M. ve Losing My Religion. Halen radyoyu her açtığımda çalan ve ilk çıktığı zamandan beri sıkılmadan dinlediğim yegane gruplardan biridir. Grubun bateristi Bill Bery'nin ayrılması ile üç kişi kalan R.E.M. Peter Buck, Mike Mills ve Micheal Stipe'dan oluşuyor. Geçtiğimiz günlerde, yeni albümleri UP ile raflarda yer edinen grup, bu albümden çıkan ilk parçaları Daysleeper ile de listeler de yer almaya başladı. 14 parçadan oluşan bu albümü en kısa ve en yoğun şekilde anlatmak için söylenebilecek tek söz. Bir R.E.M. albümü. Rock, Modern Rock tarzından hoşlananların mutlaka elinde bulundurması gereken albümlerden. Ne de olsa 20-30 sene sonra klasik olacak.



Film-Kitap

İnsanlığın Geleceği

Isaac Asimov



Son zamanlarda sinemalarda yeniden bir felaket filmleri furyası başladı, dünyayı uzaylılar işgal ediyor, meteorlar düşüyor, kuyrukluyıldızlar çarpıyor vs. Peki hiç düşündünüz mü, acaba birgün dünyanın sonu gerçekten gelecek mi? Tabii ki gelecek, sonuçta hiçbir şey sonsuza dek sürmez, yıldızlar ve gezegenler de bir gün gelir ölürler. Peki ama bu ne zaman olacak? Eğer soyadınız Nostradamus değilse buna cevap vermeniz çok zor, fakat yine de imkansız değil. Yakın zamanda kaybettiğimiz ünlü bilimadamı ve yazar Isaac Asimov bu konuyu "İnsanlığın Geleceği" isimli kitabında son derece bilimsel bir tarzda ele almış. Yazar insanoğlunun yeryüzündeki varlığını ve medeniyetlerini yoketme ihtimali bulunan felaketleri sınıflandırmış ve bunlardan kurtulma ya da en azından farkedip önlem alma ihtimallerini de incelemeyi unutmamış. Bunlar tüm evrenin büyük patlama öncesi formuna geri dönmesi gibi kainat çapında felaketlerden başlıyor ve giderek kapsamı daralıp sonunda nükleer bir savaş gibi sadece biz insanları etkileyecek felaketlere kadar iniyor. Kitapta üçyüzelli sayfa boyunca tüm bu olasılıklar çeşitli perspektiflerden inceleniyor, fakat asla bir bilimadamı titizliğinden vazgeçilmiyor, kesinlikle bilimkurguya kaçılmıyor, ne de olsa kitabın amacı gerçekleri incelemek, yoksa gerilim filmi senaryoları yaratmak değil. Bütün şıklar incelendiği zamansa bir defa daha görülüyor ki, insanlığı hemen yarın yokedebilecek bir tehdit kaynağı varsa bu da insanoğlunun ta kendisidir. İster gittikçe şiddetlenen bir biçimde gezegeni kirletişimiz, ister her geçen gün daha korkunç bir hal alan savaş teknolojilerimiz olsun, kendi yarattığımız tehditler kısa vadede bizi yutmayı bekleyen en korkutucu canavarlar olarak karşımızda dikilmektedirler. Bu ilginç kitap ülkemizde Cep Yayınları tarafından piyasaya çıkarılmıştır.

Vur Gitsin: Knock-Off

Bu filme gidecek olanlarınız arasında şans eseri biraz kafası çalışanlar olacaksa, hep beraber, yüksek sesle gülerek ya da öfkeyle salonu terk edecekler. İşte o zaman insanlığa olan inancım tekrar geri gelecek. Aslında ilk defa yazım için ayrılan yerin kısalığından şikayet etmeyeceğim. Çünkü bu yazıyı yazmakla, yapımcıların film için harcadıkları çabadan çok daha fazlasını göstermiş olacağım. Neyse, bakalım neymiş.

Filmimizin adı Knock-Off ama, hangi isimle gösterime gireceği kesinleşmedi. Başrolde, mideme kramplar girmesini sağlayan insanlardan biri olan Jean Claude Van Damme (sadık okurlarım bir diğerinin Steven Seagal olduğunu hatırlayacaklar) yerini almış durumda. Meşhur Entertainment Weekly dergisindeki bir röportajda Van Damme, "Knock-Off"un çekimleri sırasında epey kokain kullandığını itiraf etmiş. Gerçekten de o kaslı aptal bedeni tüm haşmetini korurken, gözleri sersem gibi bakıyor filmde. Sadece olduğu yerde durup konuştuğu sahnelerde bile sürekli terliyor.

Öykümüz, HongKong Çin'e geri teslim edilmeden çok az zaman önceyi konu ediyor. Ortalıkta birbirini pataklayan gizli servis ajanları ve gangsterler kaynıyor. Herşey hiç durmaksızın havaya uçup patlıyor. Sanki tüm film, birbirini izleyen sirk görüntülerinden oluşuyor. Konusu ise en akıllımızın bile anlayamayacağı kadar karmaşık bırtakım mekaniklerden müteşekkil, o yüzden anlatamayacağım.

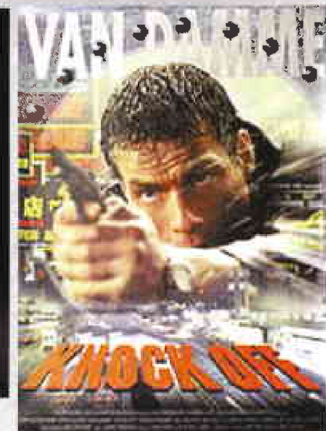
İşte bu kadar. Bu tür filmleri cezalandıralım. Aralık ayında yine sizin hoşlanacağınız tarzda vurdulu kırdılı ama bu kez oldukça keyifli bir film daha gelecek: Out of Sight. Güzel insan Steven Soderbergh yönetmiş; George Clooney, Jennifer Lopez gibileri de oynamış. Bu filmi gidip görelim, bir şeyler öğrenelim. Alternatif şeylere ilgi duyalım. Güzellikler yaşayalım.

Bir diyeceği olanlar popular@i.am isimli her zamanki adresime diyebilirler.

Çağdaş Koçyiğit



"Out Of Sight, güzelliklerle dolu bir film"



"Van Damme gerzekliğinin zirvesinde"



Bu ay geyik yok. Tam herşey yolunda derken hesapta olmayan öyle şeyler çıkıyor ki yolumuza, bizim bile aklımız almıyor. "Artık bundan kötüsü de olamaz" cümlesi, Level sözkonusu olduğunda anlamını yitiriyor. Bu aksiliklerin sebebini şimdilik size anlatamam, ama şunu bilin ki bu ay başımıza gelenler, Level piyasaya çıktığından beri olan aksiliklerin tümünü gölgede bırakacak düzeyde. Yani, geç çıkmamızın sebebi işimizi sallamamız veya Starcraft değil, direkt olarak kör talihimiz. Neyse, bakalım bu ay neler yazmışsınız bize...

Sevgili Level Çalışanları,

Benim adım Kaan. Yaşım 17. Uzun bir süredir Level'ı takip ediyorum. Bu arada "Eşek" Cihan'a, "Şoşa" Deniz'e, "Domdom" Tuna'ya, Can'a ve Emre'ye selamlar. Ayrıca Eren, Barış, Aslıhan, Nur, Doğukan, Pelin, Onur, Aylin ve unuttuğum tüm yakın arkadaşlarıma sonsuz sevgiler.

1.Neyse şimdi gelelim değerli Level okuyucuları arkadaşlarımıza...... İlk önce şunu belirtmeliyim ki, ben eğer Level'ı okuyorsam, Level çalışanlarına saygım ve okuyuculara olan sevgimden okuyorum. Örnek olarak İrem ve Mark Jackson arasındaki o mektupları okurken gerçekten iğrendim. Yasin Başaran'ı tanımıyorum, ama mektubundaki her kelimeye harfiyen katılıyorum ve onu kutluyorum.

2.Kafama göre bir PC Topten yaptım. Bilmem katılır mısınız? 1-Need For Speed 3, 2-Swos 97, 3-NBA Live 98, 4-World Cup 98, 5-MK4, 6-Larry, 7-Tomb Raider2, 8-Mario Andretti, 9-Croc, 10-PM 97 (Bu liste Fifa 99, NBA 99, TR3, PM 98, Mythologies elime geçmeden önce yapılmıştır).

3.Hile sayfalarınız iyi güzel ama çok kısa, 1 sayfa daha eklerseniz hiç de fena olmaz.

Şimdi gelelim sorularımıza:

1.PC Topten'den anlayacağın gibi ben bir spor oyunları hastasıyım. Elimde en az 15 tane futbol, basketbol oyun CD'si var. Şimdi gelelim soruma. Fifa 98'de olduğu gibi NBA-Live'da veya herhangi başka bir basketbol oyununda Türk ligi var mı? Bir dergi Fifa 98'in Türk ligini vermişti ve benle arkadaşım Tuna isimleri güncelleştirip, diskete çekip, Mersin'e satmıştık da.

2.Sensible Soccer 98, işte nefret ettiğim oyun. Ben bir Sensible hayranıyım ve hâlâ da futbol oyunları arasında en çok zevki Sensible World Of Soccer 97'den alıyorum. Bunun için sana sorum şu. Swos 98 çıkacak mı? Ve SS 2000 çıktı çıkacak derken SS 98 denen vahşi oyun nereden çıktı (Yaşasın Sensible'ciler)?

4.Test Drive 5 PS'de çıktı diyorlar, peki PC'de ne zaman çıkar, ya da çıkacak mı? Çıkacaksa almaya değer mi?

5.Mektupları gönderen kişilerin nereli olduklarını da yazsanız....

Neyse, sana ve tüm Level çalışanlarına sonsuz başarılar. Ben koyu bir Beşiktaşlı olarak Beşiktaş'ın kupa galiplerinde en az yarı final oynamasını dilerim. Ayrıca GS'ya da şampiyonlar liginde başarılar. Türkiye'ye ise EURO 2000 elemelerinde başarılar dilerim.

Mersinli Kaan "Anelka" Feritoğlu

LEVEL

Selamlar Feritoğlu Kaan

İlk olarak, okurlar arası sürtüşmeler konusunda haklı olduğunu söylemek istiyorum. Ve bu Pınar Alsaç, Mark Jackson vs. konusunda bundan sonra gelecek yorumlar, eleştiriler, iğnelemelerin tarafımdan yontulacağını da duyurmak istiyorum. Benim istediğim okuyucuların arasında bir sürtüşme çıkartmak değil, ortaya bir fikir atılmışsa bunun aksini savunanların da söz haklarını kullanmasını sağlamaktı. Ama Türk milletinin tartışma tutkusu bu konuda da kendini gösterdi ne yazık ki. Yine de herkesin savunduğu fikrini serbestçe dile getirmeye hakkı olduğunu düşünüyorum ve bu tartışmaya burada nokta koyuyor, sorularına geçiyorum.

1 - Vay uyanıklar, Türk takımlarını yaptınız, üstelik de sattınız haa. Girişimci gençlik. Herhangi bir basketbol oyununda Türk takımı olduğunu sanmıyorum, ama NBA 98'de de kendi takımlarını ve kendi ligini oluşturma seçeneği olduğunu biliyorsundur. Biraz uğraşarak Türk ligini kendin de oluşturabilirsin.

2 - Amiga sahibiyken ben de Sensible oynardım. Az mı kavga etmiştik Kıvanç'la, ben Beşiktaş'la onu 8-0 yendiğimde (o da Barcelona'yla oynuyordu). Sensible Soccer 98'in de o kadar kötü olduğunu söyleyemezsin, adamlar zamanın gereği olarak üç boyutlu yapmışlar, ama oynaması hala zevkli. SWOS 98'in çıkacağını zannetmiyorum, en azından şimdilik hiçbir haber yok. 98 de bitmek üzere olduğuna göre, bütün umutların 99'a kalmış gibi gözüküyor.

4 - Kaynanan seviyormuş, yarım saat önce Test Drive 5'in PC versiyonu geçti elime. Yalnız, bu Alpha versiyonu (yani oyun henüz tamamlanmış değil), bu da demek oluyor ki bir-iki ay daha beklemen gerekecek.

5 - Tabii yazarım, ama insanlar nereli olduğunu mektubunda belirtmezse, müneccimlerle bağlantıya geçip onlardan mı öğreneyim? Herkes yazsın nereli olduğunu paşa paşa, biz de yazalım di mi?

Merhaba Sevgili Level Çalışanları,

Ben Kerem. Bu size üçüncü mektubum. Aslında bu mektubu yazmayacaktım. Fakat ismimi görünce birden umutlandım ve yazmaya karar verdim. En sonunda dergide tek okumadığım, hatta bakmak bile istemediğim kültür sayfaları tarihe karışacağı için çok mutluyum. Aynı zamanda "Kısa Kısa" bölümünü açmanız çok iyi olmuş. Çünkü açıklayamadığınız oyunların iyi mi kötü mü olduğunu buradan öğrenip oyun alma konusunda ona göre seçim yapabiliriz. Bu konuda çok iyi düşünmüşsünüz. Tebrikler. Tamam abicim, derginiz iyi güzel de, bayiye gidip gelmekten sıkıntı geldi. Level gelene kadar

akla karayı seçiyorum. Yani aybaşından itibaren hergün bayiye uğruyorum. Bazen bir günde iki kere gittiğim oluyor. Bayideki amca da "Ben yok demekten bıktım, sen 'Level gelmedi mi' demekten bıkmadın" diye söyleniyor. Artık bırakın şu Starcraft oynamayı abicim. Hazırlayın dergiyi, ondan sonra istediğiniz kadar oynayın. Tamam bu kadar sohbet yeter. Şimdi sıra sorularda.

1.Kesintisiz güç kaynağı (UPS) ne işe yarar? Tamam güç kaynağı dedik ama daha ayrıntılı bir şekilde (Maksat halk bilinçlensin).

2.UPS'lerin fiyatları ne kadardır?

3.En iyi araba yarışı hangisi (Piyasada olanlardan)?

4.Eskimesine rağmen Fifa 98'i hâlâ bitiremedim. Lütfen azıcık da olsa biraz Cheat (Tamam biliyorum Cheat hattınız var ama ne zaman arasam düşüremiyorum)?

Hepinize kesintisiz güzel günler.

Kerem Konga

LEVEL

Merhaba Kerem

Derginin makus talihi aldı başını yürüdü ,biz dergiyi ne kadar erken bitirirsek, o kadar fazla sorun çıkıyor. Mesela 6 Ekim'de çıkan Level, 29 Eylül'de matbaaya verilmişti. Biz de çalıştık uğraştık, Kasım sayısını 22 Ekim'de verdik matbaaya, ama ancak 4 Kasım'a yetişebildi. Gördüğünüz gibi biz işimizi yapıyoruz, sorun çıkartanlar utansın.

1 -UPS elektrik kesintisi sırasında devreye girerek geçici bir süre için bilgisayarınıza elektrik sağlar. Bunun yanı sıra, şebeke elektriğindeki dalgalanmaları engelleyerek, bilgisayarın değişken voltaj yüzünden bozulmasını engeller. Fiyatları ise sağladığı elektrik oranında artar. En ucuzları 110 dolardan başlar, ama bunlar ancak 15 dakika idare eder. Bu süre de bilgisayarda yaptığın işleri kaydetmene yetecek kadar fazladır. Böylece 3 haftadır yazdığın ödevi, Aktaş'ın gazabına uğramaktan kurtarabilirsin.

2 - 110$'dan başlayıp, 750$'a kadar yolu var. Elektriğin ne kadar yeteceği, cebinden çıkmasına razı olduğun parayla doğru orantılıdır.

3 - Daha zor sorular sormanı beklerdim. Tabii ki Need for Speed 3.

4 - Saldır Altın, göreyim seni.

Tutututututut...

Merhaba Level,

Ben Müslüm. Bu size ikinci mektubum. Kısa ve öz konuşmak istiyorum. Değinmek istediğim konu, Hots Shots bölümünde neden güzel oyunların filmleri yok? Mesela en son Level CD'sindeki Hots Shots bölümünde Max Payne veya Tomb Raider 3'ün filmleri olabilirdi. Tamam resimler var ama, film başka, resim başka değil mi? Bir başka konu ise Level dergisinde bir iki sayfa ayırıp dergiye emeği geçenlerin resimlerini koyabilirsiniz. Böylece sizi daha iyi tanımış oluruz. Eylül sayısında vermiş olduğunuz Dreams için de teşekkürler.

Haa bu arada Level'ın bizim evde bir hayranı daha var; o da muhabbet kuşumuz Maviş. Derginize bayılıyor, özellikle köşe kısımlarına. Onun da size söyleyeceği bir şey var: "Cik cik cik Level cici Level fıstık.... Maşallah..."

Müslüm Erkmen-Sivas

LEVEL

Merhaba Müslüm

Ben Level, madem kısa ve öz olayına girdin, ben de sana uyayım. Hotshots bölümü, adı üstünde, sadece çok yeni oyunların resimlerine ayrılmış durumda. Ama Multimedia CD'sinde seyirlik demolar, düşük konfigürasyonda çalışacak oyunlar vermeyi planlıyoruz. Hele şu anketi bir yapalım, gerisi kolay. Kendi resimlerimizi dergide yayınlama konusuna gelince, valla bizi görmek istemezsin. Günde 15 saat monitör karşısında oturmaktan pörtlemiş gözlerimizle, değme vampirlere taş çıkartacak durumdayız yani. Ama çok istiyorsan, İstanbul'a uğradığında dergiye bir uğra, bir kahvemizi içersin. Muhabbet kuşuna da söyle, bütün sayfaları yiyebilir, ama Posta Kutusu'na dokunursa fena olur. Tanıdığım çok cevval kediler var.

Merhabalar Sinan Bey,

Benim adım Özgür. Fps, Rpg, Simülasyon, Strateji oynamaya bayılırım (veya bayılmam?!!...). Gelelim eleştirilere: Bir kere kültür sayfası 2'ye insin ama kaldırılmasın veya Posta Kutusu ile yayınlansın ("Kültür sayfalarına gerek yok ve bununla ilgili birşeyler okumak isteyen daha detaylı bir dergi alır" diyen gençlere diyorum ki: Benim ikinci bir dergiye verecek param yok (L-Manyak hariç)). Bence içindekiler ve Level CD sayfalarını iki sayfaya indirin ve Frp'yi Shut'layın. Oyunların tam çözümünü, tuş kombinasyonlarını, karakter hareketlerini, oyun hilelerini Multimedya CD'sine koyabilirsiniz.

Gelelim sorulara:

1.Iron Maiden'ın maskotu olan Eddie'nin oyunu olan "Ed Hunter"ı nereden bulabilirim?

2.Tiberium Sun'ın Beta sürümünü satın almak isteyenler beni arasın.

3.Elinde çeşitli Heavy Metal gruplarının posterleri olanlar ve bunları satmak isteyenler beni arasın. Tel: (0312) 623 39 49'dan Özgür'ü istesinler, 16:00'dan sonra.

İnşallah bu mektupta Altın Makas devreye girmez!!!

Buradan bütün Heavy Metalcilere selam çakıyorum. Özellikle de Blackcilere... Long live Black Metal. See you in Doom!!

LEVEL

...İnsanlar Konuşa Konuşa...

Kültür sayfalarını kaldırmıyoruz. En azından şimdilik. Son iki aydır kültür sayfalarına gelen destek epey arttı, biz de en azından şu meşhur anketin sonuçlarını alana kadar köşeye dokunmamaya karar verdik. Bir de anketi hazırlamak için vakit bulsam, herşey süper olacak.

1 - Ed Hunter'ın çıkışı ertelenmiş bulunuyor. Ne zaman çıkacağı ise meçhul.

2 - Sakın haa, Beta sürümünü elde etmiş olman zaten başını yeterince derde sokuyor, aman diyim, bir de satmaya kalkışırsan iyice batarsın. Ben derim ki, Tiberium Sun'ı harddiskinden sil ve tam sürümü çıkana kadar sabret.

3 - Duydunuz mu metalciler? Poster falan isterseniz Özgür'ü arayabilirsiniz. Bu arada, adresin elimde, reklam ücretini almaya geliyorum yakında Özgür. Tabii sana bir güzellik yaparız.

Canım Ciğerim Levelim'im

Biz derginizi Ocak ayından beri alan fakat hala abone olmayan iki arkadaşız. Derginizi severek okuyoruz. Level'ın



gerek yazarları, gerekse içeriği diğer oyun dergileriyle olan rekabeti iyece azaltıyor. Bu konuyu çok uzatmadan sorulara geçmek istiyorum. Bu arada Onur NFS 3'te enselendi. Sıra bana geçti.

-Dur lan Onur ilk önce ben soracam, bekle iki saniye sonra sen sorarsın.

-Olmaz abisi!

-Peki peki ilk benim ikincisi senin.

1.Sizin tavsiye ettiğiniz, hem fiyatı uygun hemi de süper bir üçdeefiks kartı istiyok. Bunun fiyatını ve özelliklerini yazar mısınız? Lütfen!

2.Multimedia CD'sinin yanına bir de değişik özellikleri olan bir değişik CD istiyorum. Merhaba benim adım Onur, şu yukarda soru soran hırbonun adı Doruk.

3.Evet şimdi kumanda yine bende. Ben bilgisayarımı 1.5 yıl önce aldım. Bilgisayarımın özellikleri: P-133, 16 MB RAM, bilgisayarımın gücünü biraz daha yükseltmek istiyorum. ne Ne kadar yükseltmem gerekiyor?

4.Sizce kutulu oyun ile kutusuz oyun arasındaki fark nedir? Millet niçin hep kutulu CD almak istiyor?

5.En son olarak ben bir istekte bulunacam. Micro Machines V3'ün tam sürüm oyununu verebilir misiniz? Yani Dreams gibi. Fakat Multimedia CD'sini yok ederek değil.

Biz Kdz. Ereğli'den bu mektubu yazıyoruz. Ve sizin de yayınlamanızı bekliyoruz.

Thank you in advance.
Doruk & Onur
Selamlar, Sevgiler.

LEVEL

Hoşgeldiniz Beyler,

Şimdi kendinize bir sorun, neden giriş mektubunuzun giriş paragrafından birşeyler eksilmiş olabilir acaba? Bilemediniz mi? Olsun, yakın zamanda anlarsınız, tebrikler :)

1- Daha önce en az elli kere yazdım, yine yazıyorum. 3Dfx kartı alacaksanız Diamond Monster'dan şaşmayın. Diğer kartlar da hemen hemen aynı özellikleri taşıyor, ama Diamond gibi büyük ve tanınmış bir şirketin ürünü olması nedeniyle Monster'ı tercih edin. Diamond Monster I'in 80, Diamond Monster II ise 150 dolar civarında. Monster I'de 4 MB grafik hafızası ve Voodoo grafik hızlandırıcısı varken, Monster II'de 8 MB hafıza ve daha gelişmiş iki Voodoo işlemcisi var, ama unutmayın ki bu kartlar ekran kartının yerine geçmiyor, arkadan bir kabloyla ekran kartına bağlanıyor ve sadece üç boyutlu oyunlarda devreye giriyor. Üç boyut hızlandırıcı kartların oyunlarda sağladığı güzelliklere gelince;

* Bir kere, normal ekran kartlarından üç dört kat hızlı çalıştıklarından, üç boyutlu oyunlarda müthiş bir hız artışı sağlıyor. Frame atlama olayı bitiyor.

* Quake, Tomb Raider gibi oyunlarda bir nesneye yaklaşınca grafiklerin nasıl kare kare olduğunu bilirsiniz. 3D hızlandırıcılarda ise, bir nesneye ne kadar yaklaşırsanız, nesnenin üzerindeki detaylar o kadar artıyor. Böylece kare kare olayı bitiyor.

* Diğer kartlarda yapılamayacak kadar gerçekçi ışık, renk ve patlama efektleri bu kartlarla gerçek oluyor.

Şu zamandan sonra mutlaka bir 3D kartı almanız lazım, çünkü çıkan 10 oyundan 8'i mutlaka üç boyutlu grafiklere sahip ve üç boyutlu kartlara da tam destek veriyorlar. Yalnız, üç boyutlu kartları alırken bilmeniz gereken en önemli nokta, işlemcinizin en az Pentium 133, ekran kartınızın da 2 MB hafızaya sahip olması, yoksa istediğiniz performansı elde edemezsiniz. Umarım bu cevapla 3D kartları hakkında kafasında soru işaretleri olan herkesi biraz olsun aydınlatmışımdır.

2 - Multimedia CD'sinin çehresi değişiyor. Yakın zamanda hepinizin hoşuna gidecek bir sürprize hazırlıklı olun.

3- Al sana ucuz, normal ve ideal olarak üç seçenek. UCUZ: İşlemcini P150, belleğini de 32'ye yükselt (60$). NORMAL: Anakartını MMX uyumlusuyla değiştir ve P233 MMX ve 32 MB SDRAM al (150$). IDEAL: Anakartını PII uyumlu al, işlemcini PII 266 (en az), belleği 64 MB, ekran kartını 4 MB yap ve üstüne bir de Monster ekle (300$). Tabii ki en mantıklısı son seçeneği tercih etmen, zaten MMX ve altı işlemcileri ikinci el haricinde bulman çok zor olacağından, buna elin mahkum da diyebiliriz.

4- Kutulu oyun orijinal, kutusuz oyun kopyadır ve kopya oyun satanların yaptığı tam anlamıyla hırsızlıktır. Burada kutuludan kastım, plastik CD kutu değil, kocaman karton kutusu içinde orijinal kitapçığı ile birlikte satılan oyunlar. Orijinal oyunlar fiyatları yüzünden itici gelebilir ama yıllardır oynadığınız o güzelim oyunları yapan insanların da bir yerden ekmek yemesi gerektiğini unutmayın. Ve siz her aldığınız kopya oyunla, o oyunu yapmak için aylarca emek sarfeden insanların hakkını yediğinizi unutmayın (OEM, orijinal kopya, isim fark etmez hepsi kopya oyun kategorisine girer). Evet, orijinal oyunlar kopya oyunlardan daha pahalı olduğundan itici gelebilir, ama Türkiye'de 8 milyona satılan Need for Speed 3'ün yurtdışında 50$'a satıldığını (15 milyon) bilmelisiniz. Tabii orijinale olan talep artıkça, bu fiyatlar da kendiliğinden düşecektir. Kopya oyun alan insanların savunduğu bir diğer nokta da "Bir oyunun Türkiye'de orijinali yoksa biz ne yapalım, bir tomar para verip dışarıdan mı alalım?". Hayır, ama en azından Türkiye'de orijinali bulunan oyunları orijinal almaya gayret gösterin. Böylece hem Türkiye'deki oyun piyasası canlanır hem de dışarıda çıkan bir oyunun kopyasının gelmesi için dört ay beklemezsiniz.

5- Hayır. Neden hayır? Çünkü biz bir oyunun orijinalini vermek için, oyunu yapan şirkete kamyon dolusu para veriyoruz, aksi takdirde biz de hırsız durumuna düşeriz. Eğer bir şirketin Türkiye içinde temsilcisi yoksa, o şirketin oyunlarını satın almamız da mümkün değil. Micro Machines 3'ün yapımcısı Codemasters'ın Türkiye temsilcisi de ne yazık ki yok.

Gördüğünüz gibi cevaplarını epey uzattım, çünkü sorduğunuz soruların başka okurların da aklını kurcaladığından eminim. Hem böylece "Mektuplara çok baştan savma cevaplar veriyorsun" diyen arkadaşı da memnun etmiş oluruz.

Mektubuma teşekkür ile başlamak istiyorum. Gerçekten Dreams gibi bir oyunu tam sürüm vermek yürek ister. Bunun için Level'cılar adına hepinize teşekkürler. Başarılarınızın devam etmesi dileğiyle soru ve eleştirilerime geçiyorum.

1 - Champ Manager 98 ne zaman çıkacak?

2 - Hangi menajerlik (futbol) oyununu tavsiye edersiniz?

3 - AMD K-6 işlemcilerinin performansları nasıl? Tavsiye eder misiniz?

Eleştiri 1 - Kültür sanat sayfaları kaldırılmasın, içeriği değiştirilsin. Örneğin Eylül ayında Grease isimli bir film tanıtılmış. Başka film yok muydu? Böyle bilmem kaç senesinden kalan bir film tabii ki tepki alır. Ama Armageddon'u tanıtsanız kültür sanat sayfaları kapatılmazdı. En azından o yolda olmazdı.

Eleştiri 2 -Yazarlar sohbeti iyice koyulaştırdı. Tamam oyuna caaart diye girilmez ama, oyunu daha uzun tanıtıp kullanılan tuşları verseler iyi olur.

Öneri: Bir de bence mektup arkadaşlığı köşesi açmalısınız. Fikir, CD, Computer alışverişi yaparız (nası öneri ama). Umarım tebrik içeren mektuplara yer verdiğiniz gibi, eleştiri içeren mektuplara da şu an olduğu gibi bundan sonra da yer verir ve bizleri mutlu edersiniz. Kalemim yavaş yavaş bitiyor. Kalem bitmeden ben mektubu bitirsem iyi olacak. Sinan Abi ve tüm Level çalışan ve okuyanlarına SELAMLAR.....

Mustafa Acır-Kütahya

LEVEL

Merhaba Mustafa,

Eleştirilerin çok yerindeydi, ben de muhabbetin dozunu biraz kaçırdığımızı hissetmeye başladım (isterseniz bu aykı okuyucu incisine bir bakın). Sorularının yanıtlarına gelinceee...

1 - Championship Manager yolda, sanırım Şubat '99'da çıkar ve Türkiye'ye gelir.

2 - Ben pek menajerlik sevmem ama bir ara Premiere Manager oynardım, tavsiye ederim. Yenilerden FA Premier Manager'ı ise çok tuttum, hem oynaması kolay hem de müthiş grafikleri var.

3 - AMD K6'da Intel MMX işlemcilerle beraber ömrünü doldurmuş bulunuyor. Şimdilerde Intel'in PII'sine karşı AMD 3Dnow! teknolojisine sahip işlemciler çıkarttı piyasaya ve performansları da hiç fena değil.

Merhaba Sevgili Level Çalışanları,

Gerçekten piyasadaki en iyi oyun dergisini çıkartıyorsunuz. Derginizi çok eskiden beri takip ettiğim için gelişme hızınız beni biraz şaşırtıyor. Bunun için sizi tebrik ediyor ve eleştirilerime geçiyorum.

1.Ekim ayındaki dergiye ilk baktığımda garip bir şey ilgimi çekti. Bu, ortalama puanına altı verdiğiniz bir oyuna (Dune 2000) üç tam sayfa ayırırken (ve bir de kapak), her şeyiyle on puanı hak ettiğini belirttiğiniz bir oyuna (NFS 3) ise yalnızca bir sayfa ayırmanızdı. Gene bir sayfayla kalsa iyi, sayfanın yüzde 25'i logo, resim ve puan tablosuna gitmiş, bir de sayfanın yüzde 50'sinin (hanginizin olduğunu bilmiyorum ama) Mad Dog arkadaşın geyik muhabbetiyle gittiğini hesaba katarsak kaldı geriye yüzde 25! Tabii bu kadarcık yazıdan bir insanın bir şey anlaması mümkün değil.

2.Bir de Posta Kutusu bölümü hakkında bir öneri getirmek istiyorum. Bence bu bölümün altı sayfaya çıkmış olması biraz saçma. Bunun yerine bu bölümü derginiz hakkındaki yapıcı eleştirilere veya düşüncelere ayırmanız daha mantıklı olur. "Bu oyunun şu bölümünü nasıl geçerim?" gibi soruları içeren mektupları illaki yayınlamanız gerekmez. Bunun yerine, bu mektuplara kısa cevaplar yazıp, gönderenin adresine postalayabilirsiniz.

3.Bu arada Ekim ayında, CD'niz bir başka güzel olmuş. Verdiğiniz demolar, Theme'ler, Shareware'ler bir harikaydı (özellikle oyun hileleri programı). Şimdiden teşekkür.

4.Tabii ki siz, bu halinizle de çok güzelsiniz. Yazdıklarımla yalnızca yardımcı olmak istedim.

İyi çalışmalar. Takma isim kullanmam.

A.Çağan Yıldırım



AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Bu ayki okuyucu incisi muhabbetin dozajını biraz kaçırdığımızı düşünmemize yol açtı. Acaba suç bizde mi, yoksa hemen samimiyet kurma yanlısı olan Türk milletinde mi, takdirini size bırakıyoruz.

....Bu nedenle sizin çok çalıştığınız ortaya çıkıyor. Bu da sizi çok yoruyordur herhalde. Tabii ki bize bu konuda GİREN ÇIKAN bir şey olmadığından bunun zorluğunu tam olarak bile bilemiyoruz...